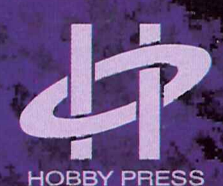

Año VIII - Nº 79 - 450 Ptas.
HOBBY CONSOLAS
GRAN TURISMO
Así será el mejor juego de coches de la historia
Regalamos 10 PlayStation y 25 CD's de Gran Turismo
Ganadores de Los Mejores del '97
Premiamos con 1.000.000 Al mayor experto en videojuegos
Éxitos seguros
FORSAKEN
PITFAL 3D
GEX 3D
LUCKY LUKE
BATMAN & ROBIN
YOSHI'S STORY
8 426239 010016 00079
SUPLEMENTO DE 20 PÁGINAS
Todos los golpes de Bushido Blade, Bloody Roar y Masters of Tëras Käsi
HOBBY PRESS
¡¡Póster de Resident Evil 2 y Masters of Tëras Käsi!!
¡Para morirte de miedo!
RESIDENT EVIL 2



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Rubén J. Navarro, Jonathan Dómbriz
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Publicidad:
Mónica Marín
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, Roberto Lorente,
David García y Sergio Herrera.

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
Suscripciones: Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

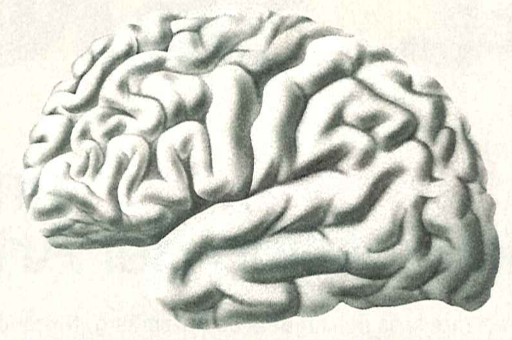
Publicación controlada por


Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

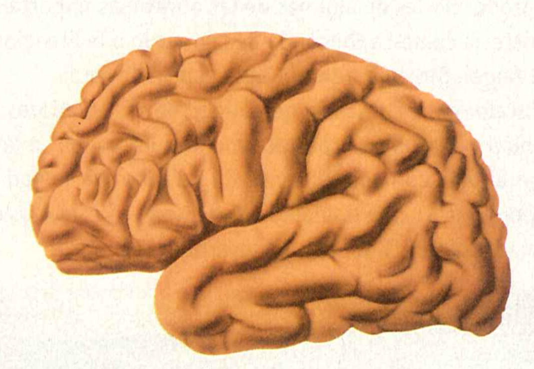
Número 79 - Abril 1998

Sumario

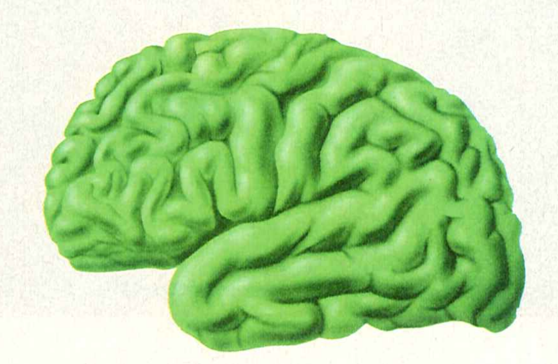




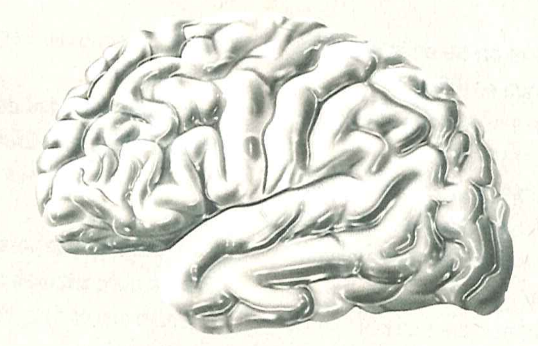
Ahora la Tarjeta de Memoria de PlayStation



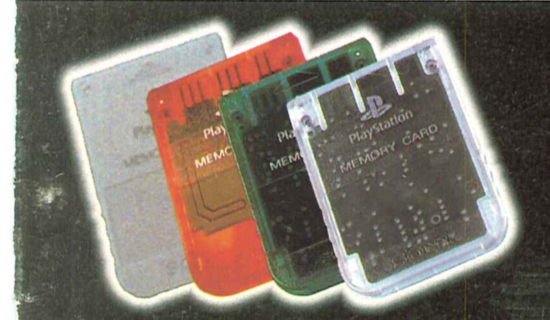
también en naranja



en verde



y en transparente



Nuevas Tarjetas de Memoria de Colores. Para que no te líes.

Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono 9o2 1o2 1o2

www.playstation-europe.com



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

Editorial

Enhorabuena, Sony.

Lo de Sony con PlayStation ha sido muy fuerte. Ni los directivos más optimistas de esta compañía podrían imaginarse cuando lanzaron esta consola que iban a alcanzar el éxito que han obtenido. En aquel momento -hace ya más de tres años-, parecía que la batalla iba a ser encarnizada entre las tres marcas, Sony, Sega y Nintendo, pero los acontecimientos han ido tomando un rumbo sorprendente, casi inesperado, y la supremacía de PlayStation en todo el mundo es ya un hecho consumado.

Como podréis comprobar en los resultados de las votaciones a Los Mejores del `97, nuestro país no es una excepción y Sony y su máquina han dominado prácticamente en todas las categorías.

Creo que todo el mundo tiene perfectamente claro que en Hobby Consolas somos absolutamente imparciales y que respetamos por igual tanto a Nintendo y a Sega como a Sony, -por supuesto-, y creednos si os decimos que consideramos a las tres consolas de 32 bits, Saturn, N64 y PlayStation, como tres auténticas supermáquinas.

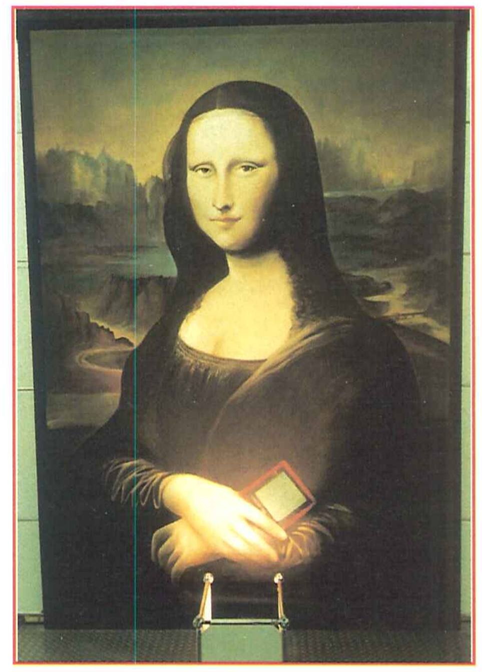
Pero nobleza obliga y, ahora, con la perspectiva del tiempo y a la vista de la situación, no podemos menos que quitarnos el sombrero ante Sony -ante todos y cada uno de sus departamentos y divisiones-, y decir: Sony, lo habéis hecho realmente bien. Enhorabuena.

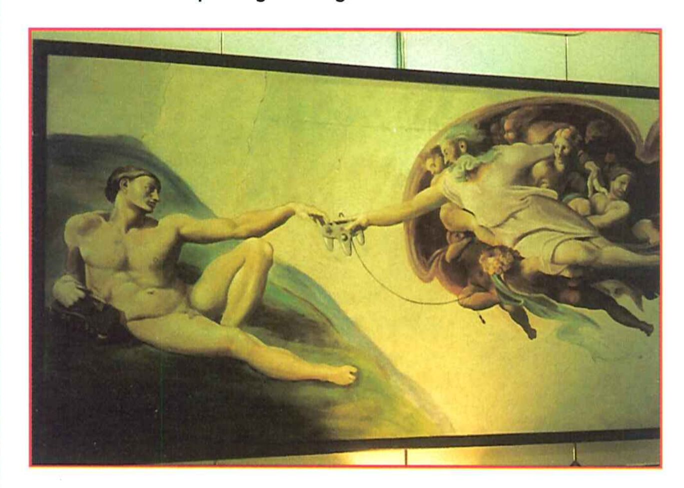
Amalio Gómez.

EL SENSOR

Nintendo, una nueva visión del Arte

En la reciente feria del Juguete de Nuremberg, Nintendo mostró sus aficiones artísticas obsequiando a los visitantes con reproducciones de algunas de las obras más importantes de la historia como La Gioconda de Leonardo o la Creación de Miguel Angel. Sin embargo, no todo el arte de estas reproducciones se debía a la genialidad de sus creadores... Fijaos bien y descubriréis perfectamente integrados en las pinturas a Adán con una Nintendo 64 y a Dios con su pad correspondiente y una Game Boy Pocket entre las manos de la "Mona Lisa". ¡Si Miguel Angel levantara la cabeza!





"¿Saturn? Es un bonito planeta."

Bob Mc Cracken, Jefe de diseño de «Forsaken 64», en declaraciones a Hobby Consolas.

MOLA

- **Que el precio de la revista se mantenga en 450 pts.**
  Vamos a mantenerlo así durante unos cuantos meses...
- **El traje negro de Lara en las páginas centrales del calendario: ya tengo modelo para el próximo cotillón.**
  Menos mal que a una chica no le parece machista todo lo relacionado con Lara Croft.
- **Que por fin me haya tocado un concurso. Llevo mandando desde...**
  Veis como sí que tocan. Incrédulos...
- **El concurso para buscar el mayor experto de videojuegos de España, aunque las preguntas son muy difíciles.**
  Bueno, si queremos encontrar realmente al mayor experto en videojuegos, las preguntas, lógicamente, no van a estar al alcance de cualquiera.
- **La gran cantidad de coches que puedes elegir en «Gran Turismo».**
  No creo que te dé tiempo a jugar con todos.
- **Lo bien que le va a Sony con su PlayStation. Enhorabuena.**
  Seguro que en Sony te agradecen tu felicitación.
- **«One», un juego diferente.**
  Y muy difícil también.
- **Que por fin vayamos a conocer "Los mejores del 97".**
  Tachán, tachán, pasa unas paginitas y...
- **El espacio dedicado a los videojuegos de "La Noche más loca".**
  Una manera divertida y práctica de hablar de videojuegos.
- **Los pedazos trucos que disteis el mes pasado de «Tomb Raider II» y «Final Fantasy VII».**
  Para eso nos pagan.
- **El «Quinto Elemento» tiene pinta de ser chulísimo.**
  Sí que lo es, sí. A ver si no hay retrasos y podemos jugarlo pronto.
- **La guía de PlayStation: me ha sacado de un montón de apuros.**
  Esa era precisamente la idea.
- **Los juegos sangrientos, terroríficos y envolventes a tope como «Resident Evil 2».**
  Cuando salga, prueba a jugarlo de noche, a oscuras y, si es posible, conéctalo al equipo de música...
- **Que hagan un juego de lucha de «La Guerra de las Galaxias».**
  Los incondicionales de esta genial saga estamos encantados con el tema.

Sony ampliará las posibilidades de PlayStation con el nuevo **PDA**

Sony está desarrollando un periférico portátil para PlayStation que aún no tiene nombre definido pero que, de momento, responde a las siglas PDA (Personal Digital Assistant). Este sorprendente e inesperado aparato funcionará en principio como una extensión de la tarjeta de memoria de PlayStation y se insertará en el slot de memoria de la consola. La posibilidad de utilizar el CD ROM de la PlayStation para cargar software diseñado específicamente para este soporte permitirá disfrutar de todo tipo de programas, desde juegos tipo Tamagotchi hasta llevar una mini agenda personal. De momento se sabe que incorporará un procesador RISC programable de 32 bits, una pantalla de cuarzo líquido monocroma de 32x32 y seis botones (cinco para introducir datos y uno de reset), además de capacidades de multimedia y de comunicaciones.
Se ha previsto su lanzamiento en Japón durante el invierno que viene y en Europa durante el primer trimestre de 1999, con un precio estimativo de entre 7.500 y 12.500 pesetas.

NI FU NI FA

• Los rumores sobre la nueva consola de Sega, la Katana.
Pues a mi me parecen de lo más interesante.

• La fiebre por los juegos de invierno que se ha desatado.
Sobre todo porque la inmensa mayoría son bastante malos.

• Lo del "simulador de novias" ese de los japoneses.
Di que sí, done estén las chicas de carne y hueso.

• A buenas horas llega el «X-Men» para PlayStation.
La verdad es que a estas alturas se lo podían haber ahorrado.

• Que el mes pasado no regalárais nada con la revista: ¡Estaba acostumbrada!
¿Y el poster qué?

• Que últimamente Saturn tiene casi tantas novedades como las 16 bits.
¿No te parece un poco cruel?

• Estar tan desesperado como para necesitar un Girlfriend Simulator: ¡Qué las chicas no somos tan difíciles de tratar!
Bueno, algunas sí que sois un poco rarillas...

• La fama que se les da a juegos malos como «Grand Theft Auto» o «San Francisco Rush».
A lo mejor no son tan malos...

> *"El auténtico reto para la comunidad de programadores es volver la vista a los géneros establecidos e intentar imaginarse cómo dar el siguiente paso."*
>
> *Brett Sperry, presidente de Westwood Studios y Dtor. de desarrollo de Virgin a nivel mundial.*

Conéctate a **Internet** con tu **Game Boy**

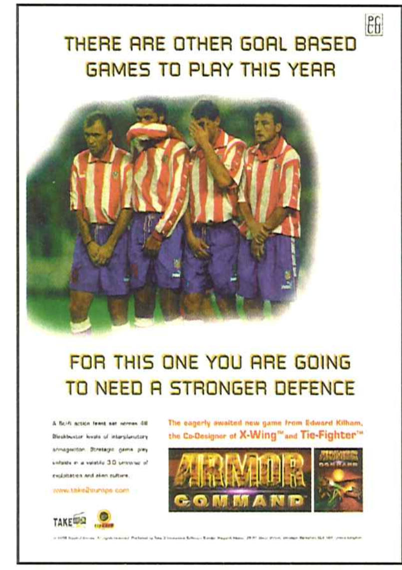
No paran de salir periféricos para aumentar las prestaciones de la pequeña gran consola de Nintendo. La compañía Hudson ha desarrollado el "Game Boy Kiss Link", que permite conectar la consola a cualquier ordenador que tenga instalado el sistema operativo de Microsoft Windows 95. Gracias a este avanzado sistema, todos los afortunados poseedores de una Game Boy podrán por fin disfrutar de juegos online como «Quake 2» (que no, que es broma...). Lo que sí es cierto es que el jugador puede conectar su consola a Internet a través del PC y conseguir así nuevos datos para sus juegos. Por ejemplo, conectándonos a la página Web de Hudson podremos bajarnos algunos mapas de «Nectaris», el primer juego para "Kiss Link" que salió a la venta en Japón el 27 de febrero. "Game Boy Kiss LInk" fue presentado en el último Nintendo Space World y se puede adquirir desde el 6 de marzo a través de la página Web de ASCII.



Para defensa fuerte... **la del Atlético**

Pues sí. Al parecer, el equipo de Jesús Gil y Gil tiene fama en el extranjero de poseer un férrea defensa, como prueba el hecho de que la compañía británica Take 2 les haya escogido como reclamo publicitario para su próximo juego, «Armord Command».

El anuncio de este título -un juego de estrategia futurista- nos presenta una foto de cuatro integrantes del equipo colchonero, y bajo los cuales hay una leyenda que reza lo siguiente: *"Para jugar a este juego vas a necesitar una defensa mucho más dura que ésta."* Sobran los comentarios.



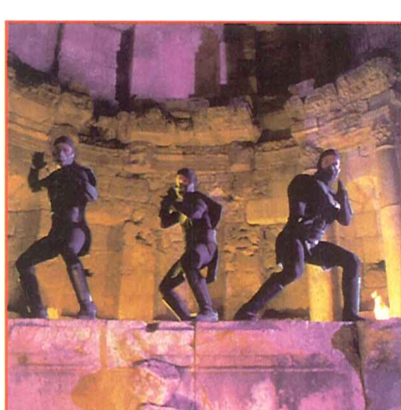
Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	*FIFA ´98* (PSX, PC, N64, MD)
2	*MICROMACHINES V3* (Platinum PSX)
3	*TOMB RAIDER 2* (PSX, PC)
4	*JUNGLA DE CRISTAL* (Platinum PSX, PC, Saturn)
5	*GRAND THEFT AUTO* (PC, PSX)

Los reyes de la lucha vuelven a la pantalla en **Mortal Kombat: Aniquilation**







El día 3 de abril se estrenará en los cines de toda España «Mortal Kombat: Aniquilation», la esperada continuación de la película basada en el famoso videojuego «Mortal Kombat». John R. Leonetti, que ya había trabajado como director de fotografía en "La máscara" y en el primer "Mortal Kombat", encara ahora su ópera prima como director en esta película para la que ha prometido secuencias de lucha aún más espectaculares y efectos especiales todavía más sorprendentes. La trama dará comienzo donde terminó la anterior película: tras derrotar a los invasores del mundo exterior en el torneo a muerte llamado Mortal Kombat, las puertas dimensionales que separan la Tierra de este peligroso lugar se hacen pedazos y aparece Shao-Kan, el temible emperador del mundo exterior que viene en persona a conquistar la Tierra con toda su temible legión de generales. «Mortal Kombat: Aniquilation» estará protagonizada por Robin Shou (Liu Kang), Sandra Hess (Sonya Blade) y Chris Conrad (Johny Cage), y se perfila ya como uno de los grandes éxitos de taquilla de este año.

"Quien sabe... quizás algún día jugar con un videojuego en casa sea como ver una película de vídeo: todo el mundo podrá hacerlo y disfrutará con ello."

Mark Mattocks, Director de Marketing de Gremlin.

"Nuestro objetivo número uno es decir: "Europa es nuestra, no toquéis Europa"

Bruno Bonnell, Presidente de Infogrames

NO MOLA

- **Que en «FIFA 98» los comentaristas digan que ha sido penalty cuando ha sido fuera de juego.**

  Todos los juegos tienen su fallos...

- **Que haya gente a la que la moleste que haya más de una consola: Viva el mogollón y la competencia.**

  ¡Viva!

- **Las polémicas del "Contrapunto" con el tema del machismo y feminismo de Lara Croft.**

  Ella no tiene la culpa de ser como es... la han programado así.

- **Que mi hermano no me quiera comprar «Tomb Raider II» porque la protagonista es una chica. ¡Menudo machista!**

  Él se lo pierde.

- **Que no salga un juego de la Liga ACB con comentarios de Ramón Trecet.**

  La verdad, no sé cuánto iba a vender fuera de España...

- **Que ya no regaléis videos manga, era casi una sección.**

  paciencia, amigo, paciencia.

- **Que no hagáis un concurso en el que el premio sea una Net Yaroze.**

  Si tienes tanto interés, cómprate una.

- **No saber algunas preguntas sobre el Spectrum.**

  A lo mejor es que no eres el mayor experto en videojuegos de España como te creías...

- **La poca vida qué el queda a Saturn con la aparición de la nueva consola.**

  Pues se acerca una remesa excepcional de juegos para Saturn.

- **Lo difíciles que son las preguntas en el concurso "El Mayor experto en videojuegos".**

  Por un millón de pesetas no te íbamos a preguntar que cómo se llama la mascota de Nintendo, ¿no?

- **Que a Lara Croft la estén convirtiendo en un personaje erótico.**

  Ah, ¿es que es otra cosa?

- **Que nos piquéis con los vídeos de «Street Fighter» y luego los cortéis a la mitad.**

  Es posible que algún día los retomemos.

Tomb Raider II **aún tiene rollo**

En una revista japonesa hemos podido ver esta publicidad. Por supuesto, no entendemos nada pero, ¿querrá decir esto que va a salir un CD con más misiones para Lara, o que el juego sólo sirve para... labores de higiene? ¿Tú que crees?



SUBEN

Sony, que ha arrasado en los premios a Los Mejores del '97.

Virgin, que lleva unos mesecitos trayendo auténticas joyas.

BAJAN

Proein, que no traduce un juego ni a tiros, aunque sean tan buenos como el nuevo «Gex: Enter the Geko.».

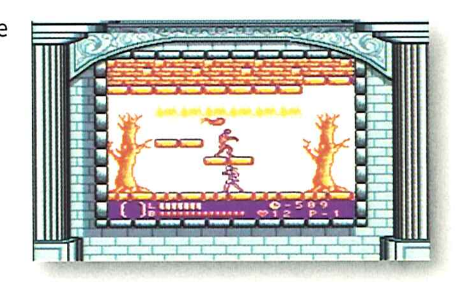
Han colaborado en este Sensor:

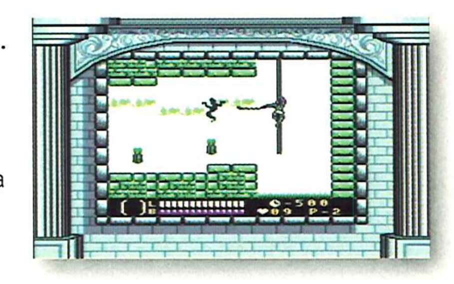
Eppo (Gijón), Patricia Gallardo (Cádiz), Alain Agraz (Vizcaya), Miguel A. Romero (Málaga), Hannibal Clemment (Cáceres), La Hija del Padre Apeles (Córdoba), El Gran Mangaman (Málaga), La Maca, la Trinis y la Llilli (Córdoba), Cloud y Tifa (Nibelheim), Iván Mories (Madrid).

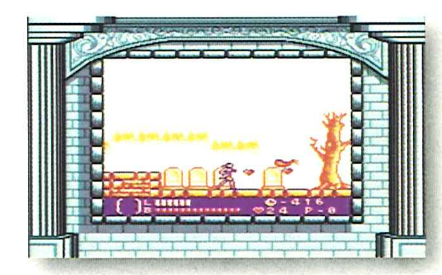
Konami inunda de vampiros la portátil de Nintendo.

DRÁCULA REGRESA A GAME BOY EN «CASTLEVANIA LEGENDS»

«Castlevania», la veterana saga de vampiros de Konami, continúa su andadura en Game Boy tras «Castlevania Adventure» y «Belmont's Revenge». Ahondando en los orígenes de la serie, «Castlevania Legends» nos pondrá en la piel de Sonia Belmont, la pionera cazadora de vampiros de esta famosa familia de Transilvania. Tras un encuentro en su juventud con Alucard, el hijo del Conde Drácula al que recientemente hemos podido ver la última entrega de la serie para PlayStation, Sonia descubre que su misión es la de eliminar la amenaza del poderoso vampiro que se oculta en un castillo. Cinco fases y algunos niveles secretos, jefes finales, armas especiales y decenas de ítems serán algunas de las características de este flamante juego para Game Boy que ya se encuentra a la venta.







Acclaim retrasa su lanzamiento hasta mayo.

«MATCH DAY 3» CAMBIARÁ SU NOMBRE POR «SUPER MATCH SOCCER»

Acclaim ha decidido a última hora cambiar el nombre de su juego «Match Day 3», que como ya sabéis por la preview que os ofrecimos el mes pasado es la tercera parte del genial «Match Day» para Spectrum creado por John Ritman. Ahora lo conoceréis como «Super Match Soccer», pero no os preocupéis, ya que los cambios de este esperado simulador se limitarán a su denominación. Toda la jugabilidad que tenía el original y que ha sido captada perfectamente por Acclaim se mantendrá invariable junto al resto de completas opciones del programa. Eso sí, no lo busquéis en las tiendas antes de mayo porque Acclaim ha decidido retrasar un mesecito su salida.





El chico de los periódicos también repartirá en Sega Saturn.

«COURIER CRISIS» SALDRÁ A PARTIR DE JUNIO

Después de demostrar sus habilidades en PlayStation, el chico de «Courier Crisis» ha decidido pasarse también a la consola de 32 bits de Sega.

Como os contamos el mes pasado, este título de BMG está inspirado en «Paper Boy», un juego de Spectrum muy famoso, que nos ponía en la piel de un repartidor de periódicos. Al igual que en este clásico, en «Courier Crisis» tendremos que recorrer en bicicleta las distintas calles de la ciudad, buscando posibles clientes a los que venderles nuestros periódicos. Obviamente, nuestra labor será obstaculizada tanto por los peatones como por los vehículos, que nos derribarán si nos acercamos mucho a ellos.



Llegará a PlayStation en verano.

«TOMBA», UN JUEGO MUY ESPECIAL

Bajo este nombre tan críptico, se encuentra un plataformas con tintes de rol que Sony distribuirá a partir de Mayo. En él controlaremos a Tomba -el joven salvaje que da nombre al juego-, teniendo que enfrentarnos a unos seres con apariencia porcina que quieren conquistar la selva en la que vive nuestro amigo.

Aunque «Tomba» tendrá la mecánica de un plataformas, lo cierto es que también presentará elementos característicos de un juego de rol como los diálogos con otros personajes y la existencia de un inventario objetos. No pierdas de vista este título de Sony, porque promete bastante.







Torneo Ciudad de Sabadell. *El próximo día 2 de mayo, se celebrará en Sabadell un torneo de videojuegos en el que se premiará a los que demuestren ser los mejores jugando con «Street Fighter EX Plus» y «Tekken 2» de PlayStation. Los que estéis interesados en asistir sabed que habrá 8 Trofeos y numeroso regalos tanto para los asistentes como para los participantes. La cita tendrá lugar en el Centro Cívico Rogelio Soto, C/Campoamor, 95 de Sabadell con el patrocinio de Virgin y Sony. Si queréis más información podéis llamar de las 3 a las 9 de la tarde al teléfono 989 527175. El mes que viene os ampliaremos esta información.*

En cartucho de lujo. *Según los últimos rumores, el cartucho de «The Legend of Zelda 64» será en USA y Europa de color dorado igual que los fue el primer cartucho de la saga aparecido para NES.*

SquareSoft y Nintendo. *No deja de ser un rumor, pero sumamente sugerente: SquareSoft podría estar trabajando, por fin, para Nintendo 64. El primer juego para N64 de la compañía "culpable" de «Final Fantasy VII» podría ser una secuela del genial RPG de Super Nintendo «Secret of Mana».*

Un sueño hecho realidad *según una información publicada por el semanario CTW, Nintendo está trabajando en una nueva versión de Game Boy con pantalla en colores. Se dice que podría llegar a Europa en octubre a un precio de 99 libras, unas 25.000 pts. Además de contar con juegos específicos en color, los actuales cartuchos monocromo funcionarán sin ningún problema en la nueva consola. El único problema es la duración de las pilas, pero se está trabajando para conseguir un consumo igual al de la actual Game Boy Pocket que se seguirá vendiendo. Por cierto, la nueva GB en color será presentada en el próximo E3 de mayo.*

Gran Turismo ya bate records en Japón. *Sony ha anunciado que su simulador de coches, «Gran Turismo» ha vendido en menos de un mes en aquel país nada menos que 500.000 copias. No está nada mal, pero parece que «Resident Evil 2» podría incluso superar esta cifra. Y «Tekken 3» no les va a ir a la zaga...*

Bomberman salta finalmente a la consola de 32 bits de Sony.

«Bomberman World» explotará antes del verano





Pues sí. Finalmente, el personaje más emblemático de Hudson será el protagonista de un juego para PlayStation: «Bomberman World». Como ya va siendo habitual en ellos, los chicos de Hudson no introducirán en este nuevo título ningún tipo de innovación en cuanto a mecánica del original, limitándose a mantener las características habituales en la serie. Es decir: nos convertiremos en el entrañable Bomberman y deberemos ir colocando bombas sobre escenarios laberínticos, para eliminar por igual a obstáculos y a rivales, al tiempo que vamos recogiendo toda suerte de ítems en el proceso.

Como es natural, «Bomberman World» también incluirá un interesantísimo modo de batalla, que nos permitirá jugar con varios amigos lanzándonos explosivos los unos a los otros hasta que sólo quede uno. Un título verdaderamente explosivo.





Sega retrasa la salida de su título más aterrador.

«House of Dead», finalmente se va a Mayo

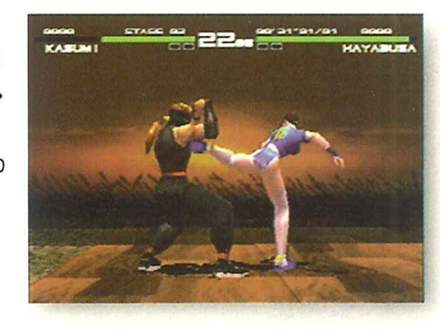
Problemas técnicos de última hora, han forzado a Sega a posponer el lanzamiento de «House of Dead». Pero no os preocupéis, porque a partir de Mayo podréis disfrutar de este atractivo arcade de disparos, totalmente compatible con la pistola que Sega sacó para «Virtua Cop».

Como ya sabéis, este título mezclará las opciones más habituales de su género -como los desplazamientos vertiginosos por la pantalla-, con otras mucho más innovadoras, como la posibilidad de salvar a rehenes capturados por los monstruos, obteniendo con ello ciertos beneficios. Pronto, en una Saturn cercana a ti.

Sony sigue apostando por el espectáculo de la lucha.

«Dead or Alive»: peleas de las buenas





Amparado por el enorme éxito que tuvo en Japón, nos llegará antes del verano la conversión a PlayStation de este título de Tecmo, que aspira a convertirse en uno de los mejores juegos de lucha del año. Para ello, contará con unos personajes soberbiamente animados, una gran variedad de modos de juego y un control sencillo y preciso.

Junto a opciones que ya aparecieron en la recreativa, como la "Danger Zone" -un área que rodea al ring y que si caminamos sobre ella sufriremos daños-, la versión de PlayStation de «Dead or Alive» incluirá rasgos completamente nuevos. Entre ellos, el más destacado será el "Escape Move", una opción que hasta el momento sólo incluían recreativas como «Virtua Fighter 3» o «Tekken 3» y que permitirá a los luchadores desplazarse en cualquier dirección.

¿Podréis soportar la espera?

El primer juego de lucha en 3D para PlayStation™ de *STAR WARS*™

Star Wars **Masters of Teras Kasi** nos acerca a una nueva dimensión: el género de lucha 3D.

Una intensa y emocionante experiencia de lucha multijugador.

Espectaculares escenarios en 3D que incluyen Cloud City, Endor y Dagobah.

Presenta a todos los personajes favoritos de *Star Wars*: Luke Skywalker, Han Solo, la Princesa Leia, Chewbacca, Boba Fett además de introducir a la nueva y misteriosa Arden Lyn.

Dos formas de lucha: cuerpo a cuerpo y con armas completas: sables de luz, palos gaffi, bombas y muchas más.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI™





La saga de Goemon continúa imparable.

Konami sacará para Mayo «Mystical Ninja»





Efectivamente. Aunque esté será el primer título que se hará de Goemon para N64 -y el primero que saldrá en nuestro país-, lo cierto es que «Mystical Ninja» es el quinto juego que Konami ha creado de este célebre personaje de Manga.

En esta ocasión, Goemon tendrá que embarcarse en una búsqueda de objetos mágicos por el Japón Medieval, para salvar a su país de la invasión de unos malvados alienígenas. Para triunfar, no sólo tendrá que enfrentarse a los sicarios de los extraterrestres, sino relacionarse con todo tipo de personajes, los cuales le darán pistas que le ayudarán en su misión.

Este argumento tan prometedor, y un extraordinario motor 3D muy parecido al de Mario 64, son las dos características más notables de este juego, que a buen seguro será uno de los mayores éxitos de este año para Nintendo 64.

Acclaim le está dando los últimos retoques.

«Iggy´s Reckin´ Balls», muy pronto para Nintendo 64



New Software Center será la encargada de distribuir en nuestro país este peculiar juego de carreras. En él controlarás a una esfera con cara -aunque habrá ocho para elegir-, teniendo que llegar con ella al final de los circuitos, donde una libélula te devolverá al principio de los mismos hasta que hayas dado un número determinado de vueltas. A diferencia de los juegos de carreras tradicionales, que presentan unas pistas muy lineales, «Iggy´s Reckin´ Balls» presentará unos circuitos repletos de plataformas circulares que te harán desplazarte en todas las direcciones posibles. En próximos números te ampliaremos la noticia.

Un juego de carreras con sabor a "road movie".

«Cruis´n USA» llega a N64



Seguramente recordaréis «Cruis´n USA», un emocionante juego de carreras cuya versión recreativa salió hace ya unos cuantos años. Pues bien, para cuando leas estas líneas, Nintendo ya habrá puesto a la venta (después de una larguísima espera) el cartucho basado en este clásico.

Al igual que en la recreativa, el objetivo de «Cruis´n USA» será el de atravesar los Estados Unidos de Oeste a Este, compitiendo en escenarios reales tan famosos como el desierto de Arizona o el Cañón del Colorado. A estos paisajes tan sugerentes tenéis que añadirle cuatro modelos de coches, la opción de correr cada circuito por separado y la posibilidad de competir contra un amigo. En cuanto al juego en sí, en fin... regular nada más.

La Quinta Columna

Devoradme otra vez.

No soy un fan de las películas de terror, aunque algunas me han gustado mucho. Sobre todo aquellas que han conseguido acelerarme las pulsaciones, inquietarme y mantenerme en tensión gracias a su intrigante historia.

¿Por qué os cuento todo esto?, os preguntaréis. Pues porque este último mes lo he pasado "de miedo" durante muchas horas con esa maravilla que responde al nombre de «Resident Evil 2».

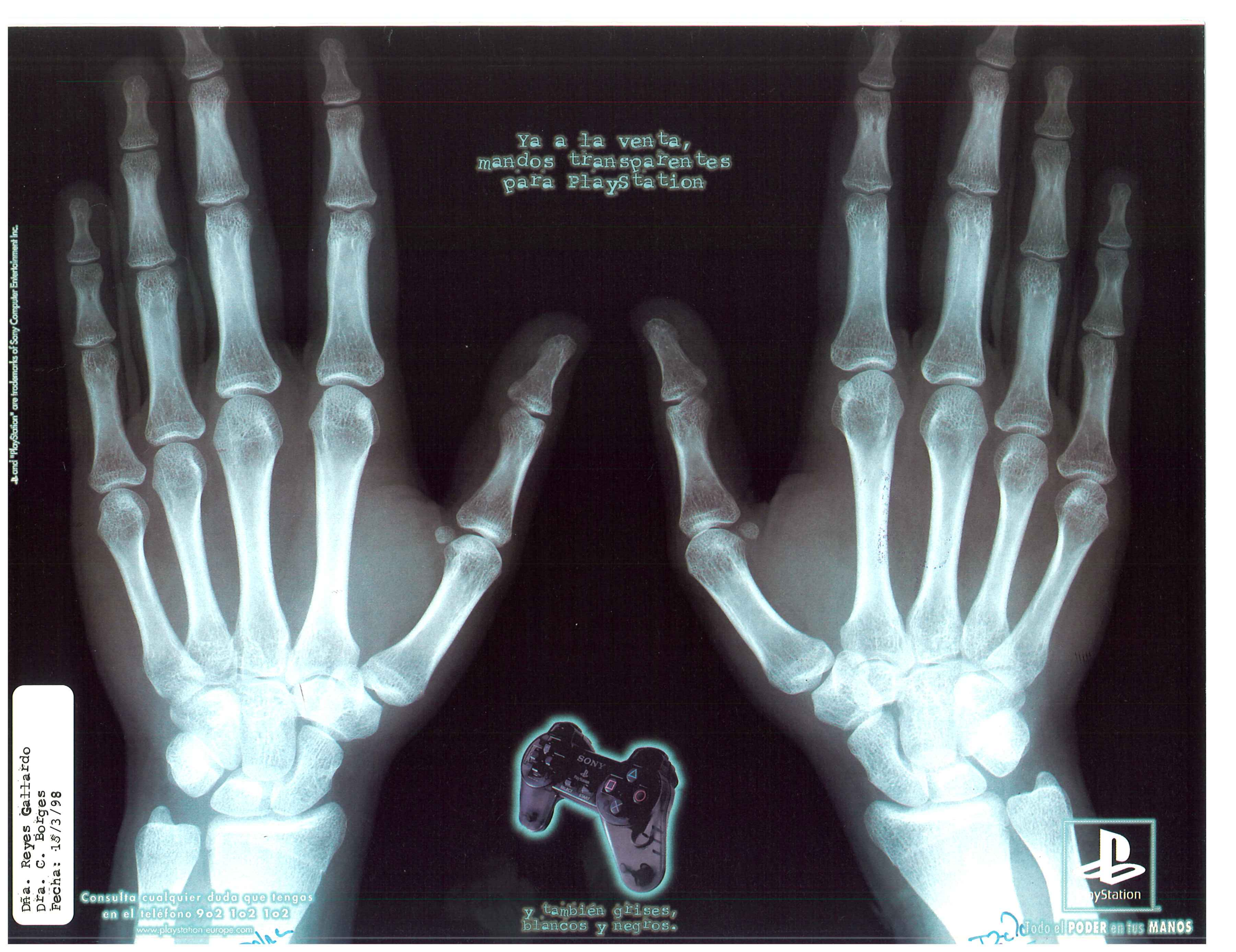
Con los videojuegos es fácil experimentar infinidad de sensaciones. Desde que empecé a jugar me he reído, alucinado, disfrutado, cabreado, desesperado, aburrido, entusiasmado y hasta he dado saltos de alegría. Sin embargo, en pocas ocasiones he pasado miedo, ese miedo agradable y tenso a la vez del que os hablaba al principio. Tal vez es porque el objetivo principal de los videojuegos es divertir. Sin embargo, Capcom ha entendido perfectamente que la diversión puede pasar por introducir al jugador en un ambiente de tensión, por hacerle pasar un "mal rato" mientras le divierte.

Es verdad que algunos juegos ya me habían transmitido, en menor medida eso sí, esas mismas sensaciones, como la primera parte de «Resident Evil» o las dos producciones de Kenji Eno, «D» y «Enemy Zero». Pero esta vez estamos hablando de un trabajo mucho más completo, de una aventura que bebe de todos los elementos clásicos de las películas de terror sin abandonar su caracter de videojuego: una ciudad invadida por los zombies, sustos inesperados, sorpresas argumentales, música tenebrosa, momentos de tensión...

Una irresistible mezcla que puede llegar a cotas increíbles si se juega solo, de noche, con la luz apagada y con la consola conectada al equipo de música.

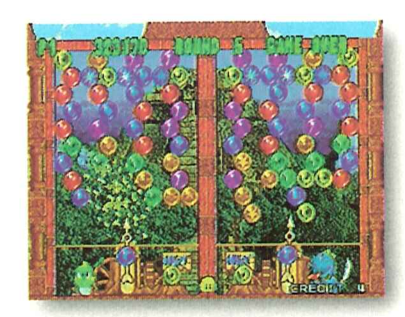
Tiempo habrá el mes que viene de ahondar en las virtudes y defectos de este juego cuando realicemos la review con la versión definitiva que salga en España, pero hasta entonces no puedo resistirme a suplicales una y otra vez a mis queridos zombies: devoradme otra vez.

Manuel del Campo

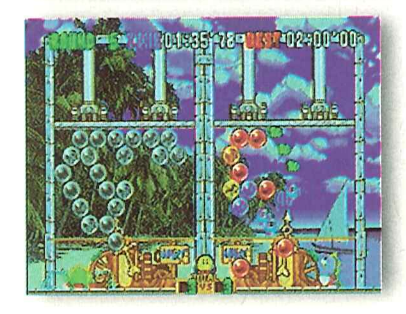

Ya a la venta,
mandos transparentes
para PlayStation
SONY
y también grises,
blancos y negros.
Consulta cualquier duda que tengas
en el teléfono 9o2 1o2 1o2
www.playstation-europe.com
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Dña. Reyes Gallardo
Dra. C. Borges
Fecha: 15/3/98

«Bust-A-Move 2» muy pronto en Nintendo 64.

El puzzle más explosivo







El genial puzzle de Acclaim «Bust-A-Move 2» llegará a nuestras Nintendo 64 entre los meses de mayo y junio.

Este título ya ha demostrado sus posibilidades tanto en los arcades como en las 32 bits e incluso en Game Boy, consolas en las que cuenta con miles de seguidores.

Como sabréis, su divertidísimo sistema de juego se basa en juntar burbujas del mismo color lanzándolas desde un cañón y con la opción de hacerlas rebotar contra las paredes.

Un buen puñado de modos de juego, entre los que se incluye la siempre divertida opción versus, se encargarán de garantizarnos horas y horas de diversión.

Mediante las votaciones de los oyentes del programa de radio Game 40.

Hobby Consolas, elegida la mejor revista de videojuegos del ´97

Los oyentes del programa radiofónico Game 40 de la Cadena 40 nos han elegido, por tercer año consecutivo, como la mejor revista de videojuegos.

Hobby Consolas "arrasó" en las votaciones, obteniendo nada más y nada menos que el 48% de los votos, superando incluso los porcentajes obtenidos en anteriores ediciones.

En segunda posición quedó, con un 14´9%, otra revista de Hobby Press, Micromanía, mientras que Nintendo Acción, otra de nuestras "hermanas", quedó en quinta posición. ¡¡Muchas gracias, se ve que tenéis buen gusto!!

Los oyentes también votaron en otras 5 categorías: Mejor Juego del Año (Final Fantasy VII, de Square, 38´4%), Mejor Compañía (Rare, 12´7%), Mejor máquina de juegos (PlayStation, 45´1%), Mejor Juego Español (Hollywood Monsters, de Dinamic, 39´2%) y Mejor Música (FIFA ´98, 15´7%).

Aquí tenéis el bonito y original trofeo que hemos conseguido, que guardaremos en nuestra redacción con mucho orgullo.





Internet online

Lara Croft pega el salto a la pantalla grande.

Parece que finalmente se confirman los rumores que habían circulado estos meses acerca de la película basada en el exitoso «Tomb Raider» de Eidos. La productora Paramount Pictures ha adquirido los derechos pertinentes para poder ponerse manos a la obra con esta esperada película. De momento tan sólo se conoce el nombre de los productores del film: Latty Gordon (La Jungla de Cristal, Límite 48 horas, Depredador...) y Lloyd Leven (Rocketter, Time Cop...). Todavía no hay nada decidido acerca de quién será la actriz que encarnará a Lara Croft, pero en Internet ya hay numerosas páginas que ofrecen la posibilidad de votar a la candidata preferida. ya se barajan nombres como Elle Mc Pherson, Gabrielle Reese, Michelle Yeoh o Lucy Lawless.

Nintendo ficha al jugador de la NBA Kobe Bryant.

Nintendo ha anunciado recientemente que lanzará una serie de juegos para Nintendo 64 basados en el jugador de la NBA Kobe Bryant, el jugador más joven de la historia de la liga de baloncesto profesional americana que, además, está considerado como el digno sucesor de Michael Jordan. «Kobe Bryant's NBA Courtside» será el primer juego de la serie, y aparecerá en las tiendas a finales del mes de abril.

Nuevo distribuidor europeo para BMG.

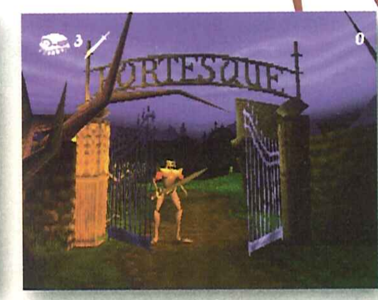
Take Two Interactive, una compañía que no es demasiado conocida por estos lares, acaba de firmar un acuerdo con BMG para hacerse con la práctica totalidad de los derechos de venta, distribución y marketing de los productos de esta compañía en los principales paises de Europa. Entre los acuerdos firmados se encuentra la adquisición de los derechos de distribución a nivel mundial del controvertido «Grand Theft Auto» y del juego de combate militar «Special Ops».

Finalmente será lanzado en Octubre, coincidiendo con el día de Halloween.

«Medievil», terror esperpéntico de la mano de Sony







No os creáis que nos habíamos olvidado de él, pero sus programadores están tan obsesionados en crear el juego perfecto que decidieron retrasar una año su lanzamiento. ¿Y qué han hecho en todo este tiempo? Pues todo menos estar parados.

El pasado día 12 de Marzo, Sony realizó la segunda presentación de este esperado título, en la que los propios realizadores del juego nos explicaron personalmente el porqué de este retraso y cuáles son las mejoras que se están efectuando con respecto a la primera versión.

Para empezar, el juego ha recibido una buena "mano de pintura". Se han retocado todos los gráficos, se ha aumentado considerablemente la gama de colores e incluso algunas animaciones de los personajes. Pero ahí no ha quedado la cosa. Donde más empeño han puesto los programadores ha sido en el aspecto jugable. A pesar de que la versión que vimos el pasado año ya nos pareció muy divertida, la gente de Millenium no quedó del todo contenta, así que han incluido puzzles, un ritmo más dinámico y han mejorado el control del protagonista y la inteligencia artificial de los enemigos. También se han realizado retoques en la banda sonora y las imágenes cinemáticas. En otras palabras, este «Medievil» es mucho mejor que el que vimos en el ´97 y Sony está convencida de que será uno de los juegos de año.

A pesar de que el juego está prácticamente terminado, Sony ha retrasado su lanzamiento hasta octubre para hacerlo coincidir con la noche de Halloween, una fecha ideal por la temática del juego.

Una historia terrorificamente divertida.

Seguramente recordaréis por el reportaje que le dedicamos a este juego hace un año, que «Medievil» será una aventura de acción y plataformas ambientada en la Edad Media y en la que la mayoría de sus protagonistas serán personajes salidos de sus tumbas. Inspirado en la película "Pesadilla antes de Navidad" de Tim Burton, el juego mezclará con habilidad el terror y el humor, completando un programa tan divertido como aterrador.



La gama de personajes que encontraremos en el juego será muy variada pero todos tendrán algo en común: serán seres de ultratumba.



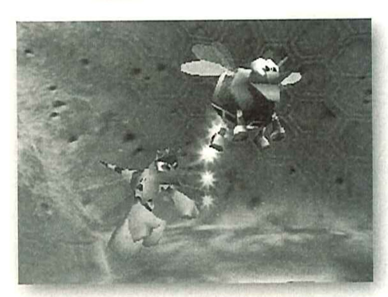
Sony tiene tantas esperanzas puestas en este título que no está dejando pasar ni el más mínimo detalle para conseguir que «Medievil» se convierta en un juego perfecto.

NUREMBERG 98

En la feria profesional del juguete de Nuremberg...

NINTENDO COMENZÓ SU INVASIÓN EUROPEA

Entre los días 5 y 8 del pasado mes de febrero se celebró en Nuremberg la feria profesional del juguete más importante de Europa. Sin duda, el stand más impresionante de toda la feria estuvo precisamente en los pabellones dedicados a los videojuegos y fue Nintendo quien se encargó de levantarlo.



«Banjo & Kazooie» será un plataformas al estilo «Mario 64» con la garantía Rare.

En Nuremberg se pudo jugar con todos los juegos existentes para Nintendo 64 y con novedades del calibre de «Banjo & Kazooie», trastear con la Game Boy Camera y disfrutar de una eprom no jugable de «Zelda 64». Además, Nintendo destapó sus listas de lanzamientos hasta Navidad adelantando fechas de hasta seis meses vista, algo muy poco frecuente en la Gran N.

Para ambientar estas presentaciones Nintendo adornó su stand con detalles tan divertidos como la cabina de una nave espacial para jugar a «Lylat Wars», un automóvil clásico de los de «Cruis'n World» o montones de yoshis de colores. Pero hubo más...

Una Game Boy para hacer fotos. La Game Boy Camara y su impresora portátil se pondrán a la venta en España en el mes de Julio y fueron las estrellas de la feria. Como algunos ya sabréis, se trata de un periférico que se conecta a la entrada de cartuchos de Game Boy y la convierte en una cámara de vídeo. En cualquier momento y pulsando A podemos capturar la imagen que más nos guste, así de sencillo. El software que incorpora permite hacer pequeños retoques gráficos a la imagen, que después podrá ser impresa gracias a la Game Boy Printer, una mini-impresora que nos permitirá pasar nuestras fotos a un papel térmico especial.



La Game Boy Printer nos permitirá imprimir las imágenes que hayamos capturado con la Game Boy Camara.





«F-Zero X» nos acercará a las carreras del futuro en un "remake" del clásico de SN.



«Zelda 64» es el juego para N64 más esperados y estará traducido al castellano.

Más madera para N64. De los juegos para N64 que se vieron, el que más revuelo causó fue sin duda la eprom no jugable de «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» que por fin se dejó ver en Europa. Alucinó a todos los visitantes con su sola presencia. Nintendo España ya ha confirmado su lanzamiento para el mes de octubre con los textos traducidos al castellano.

Tampoco se quedó corta la presentación de «Banjo & Kazooie», el más fiel sucesor de «Mario 64» y un juego en el que Rare lleva trabajando muchísimo tiempo. Banjo es un oso fuertote y atlético y Kazooie es un pájaro de enormes alas que viaja en la mochila de Banjo. Juntos deberán desentrañar los misterios de un precioso y complejo mundo 3D compuesto por 16 enormes escenarios llenos de amigos con los que charlar y enemigos con los que acabar.

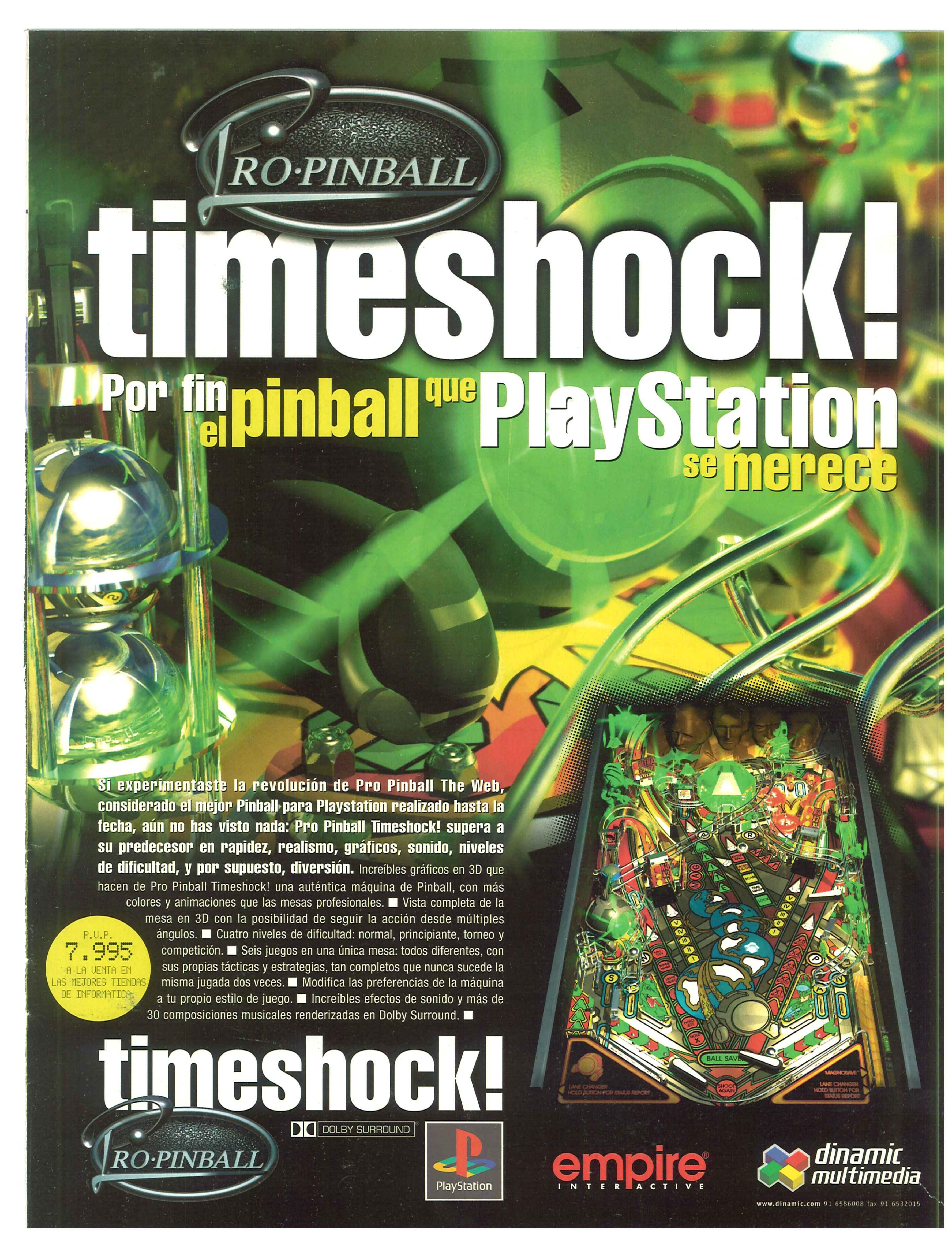
Completamos la lista con la versión N64 del clásico de Nintendo «F-Zero X», un juego de carreras futuristas que aparecerá en septiembre en España.

Lanzamientos de Nintendo España para este año.

Un repaso a la lista de lanzamientos de Nintendo arroja este balance hasta fin de año. Recordad que las fechas son provisionales.

- **Mayo: «NBA Courtside» y «Cruis'n World».**
- **Julio: «Banjo & Kazooie»**
- **Septiembre: «F-Zero X».**
- **Octubre: «Action Bomberman» y el esperadísimo «Zelda 64».**
- **Noviembre: «Donkey Kong 64»**
- **Diciembre: «Snowboarding 1080» .**




PRO·PINBALL
timeshock!
Por fin el pinball que PlayStation se merece
Si experimentaste la revolución de Pro Pinball The Web, considerado el mejor Pinball para Playstation realizado hasta la fecha, aún no has visto nada: Pro Pinball Timeshock! supera a su predecesor en rapidez, realismo, gráficos, sonido, niveles de dificultad, y por supuesto, diversión. Increíbles gráficos en 3D que hacen de Pro Pinball Timeshock! una auténtica máquina de Pinball, con más colores y animaciones que las mesas profesionales. ■ Vista completa de la mesa en 3D con la posibilidad de seguir la acción desde múltiples ángulos. ■ Cuatro niveles de dificultad: normal, principiante, torneo y competición. ■ Seis juegos en una única mesa: todos diferentes, con sus propias tácticas y estrategias, tan completos que nunca sucede la misma jugada dos veces. ■ Modifica las preferencias de la máquina a tu propio estilo de juego. ■ Increíbles efectos de sonido y más de 30 composiciones musicales renderizadas en Dolby Surround. ■
P.V.P.
7.995
A LA VENTA EN LAS MEJORES TIENDAS DE INFORMATICA
timeshock!
PRO·PINBALL
DOLBY SURROUND
PlayStation
empire INTERACTIVE
dinamic multimedia
www.dinamic.com 91 6586008 fax 91 6532015

HOBBY CONSOLAS

Los Mejores del 97

Bienvenidos a la entrega de los premios a Los Mejores del Año 1997. Una vez más, mediante vuestras votaciones habéis seleccionado los juegos, las consolas y las compañías que, en vuestra opinión, han sido los más destacados del pasado año. Más de 5.000 votos avalan estos premios, por lo que desde Hobby Consolas no nos queda más que agradeceros enormemente vuestra colaboración y felicitar efusivamente a los ganadores: Gracias y... ¡enhorabuena!



Mejor Juego 1997.

★ FINAL FANTASY VII . . . . 28% ★ SUPER MARIO 64 . . . 28%

❍ Tomb Raider 2 . . . . 23%

❍ FIFA: Rumbo la Mundial 98 . . . . . 5%

❍ GoldenEye 3%

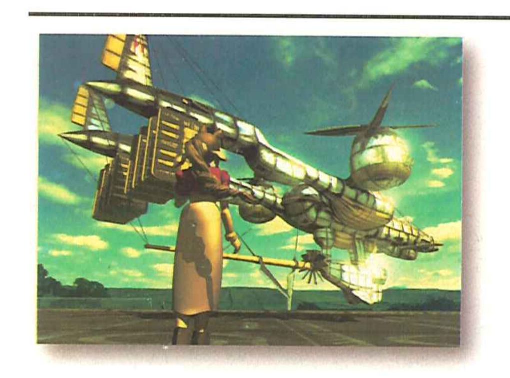
❍ Dragon Ball Final Bout 3%

Por primera vez en la historia de Hobby Consolas, dos juegos comparten el galardón al Mejor Juego del Año. Ha sido tan mínima la diferencia de votos entre ambos títulos, que no hemos podido considerarla representativa.



Mejor Consola.

★ PLAYSTATION . . . 60%
❍ Nintendo 64 . . . . 35%



Mejor Juego PlayStation.

★ FINAL FANTASY VII 41%
❍ Tomb Raider 2 . . . . 32%
❍ FIFA: Rumbo la Mundial 98. 7%
❍ Dragon Ball Final Bout 5%



Mejor Juego Game Boy.

★ DONKEY KONG LAND 3 . . 74%
❍ Turok 12%
❍ Lucky Luke 6%
❍ Tintín: El Templo del Sol . . . 4%





Mejor Juego SegaSaturn.

★ RESIDENT EVIL 23%
❍ Sega Touring Car 17%
❍ Sonic R 13%
❍ Fighters MegaMix 9%

Mejor Juego Nintendo 64.

★ SUPER MARIO 64. . . . . . 51%
❍ GoldenEye. 19%
❍ ISS 64. . . . . 11%
❍ Diddy Kong Racing. 5%

Mejor Compañía.

★ SONY 30%
❍ Nintendo 25%
❍ Sega 8%
❍ Square Soft 7%
❍ Psygnosis 7%





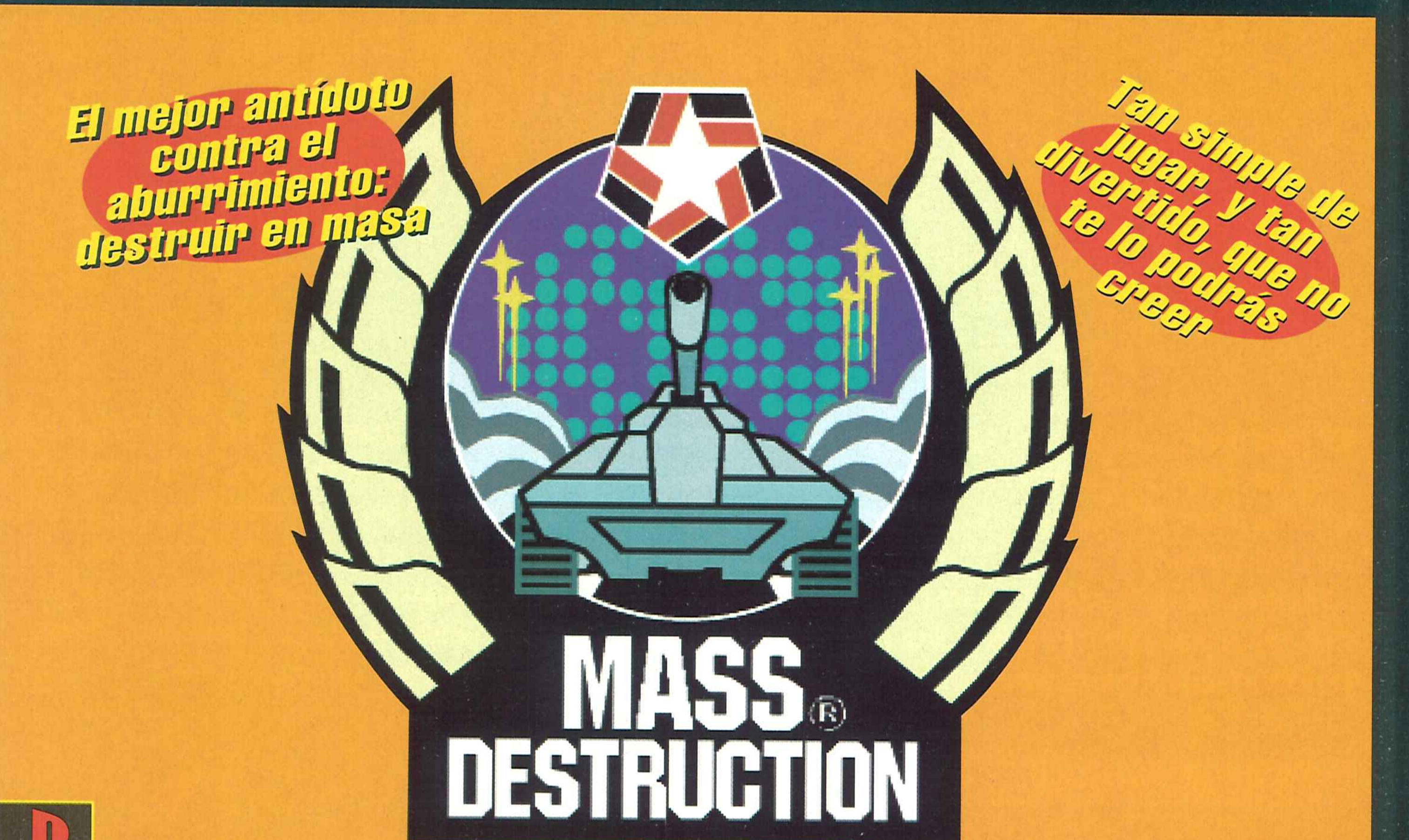
Mejor Campaña Publicitaria.

★ SONY 59%
❍ Nintendo 32%
❍ Sega 8%



ERBE SOFTWARE PRESENTA
HERO'S ADVENTURES ™
En la mejor tradición de los grandes Arcades 2D de la historia
"No existe otro juego igual en PlayStation. 92%"
- Super Juegos
ERBE
LUCAS Arts
Viaja en el tiempo
con un simple cambio de juego
BALLBLAZER ™
CHAMPIONS
En el modo versus, Ballblazer no tiene competidor posible
LUCAS Arts

PARA PLAYSTATION







El arcade 3D más espectacular del año...

Mapeado de texturas, efectos de luz y toda la diversión de los shoot'em up...





LA LUCHA CO NUEVA ERA

El género de la lucha está cambiando por momentos. Ante los títulos que siguen apostando por el estilo clásico -«Virtua Fighter 3», «Tekken 3» o «Dead or Alive»- en Japón está surgiendo una nueva corriente iniciada tímidamente por «Tobal Nº 1» y continuada con más descaro por «Bushido Blade», que pretende aportar más elementos a la lucha y revolucionar un género poco dado a los cambios. Aquí tenéis los dos próximos representantes de esta nueva hornada.

EHRGEIZ

Namco y Square aúnan fuerzas.

FORMATO: ARCADE/PLAYSTATION.
COMPAÑIA: NAMCO/SQUARE

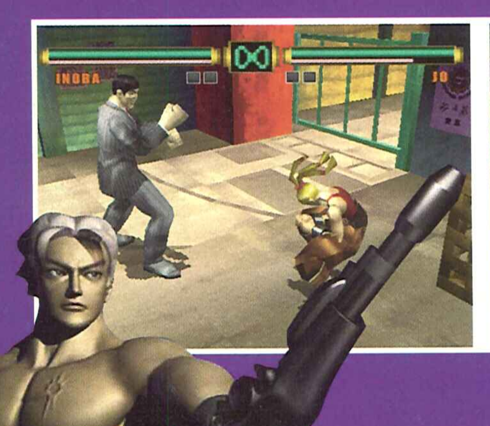
Precisamente el equipo que realizó las dos partes de «Tobal» ha sido el encargado de programar este sensacional juego de lucha, que acaba de aparecer en las recreativas en Japón y que tendrá casi con toda seguridad su correspondiente versión en PlayStation. Este equipo de programación, conocido como Square´s Dream Factory está formado por gente que trabajó en «Tekken» y «Virtua Fighter» y han realizado ahora un juego que no tiene nada que ver con el concepto lineal de sus anteriores creaciones.

«Ehrgeiz» es un simulador real en 3D que permite una libertad total de movimientos de los luchadores, los cuales podrán correr en todas direcciones, tal y como vimos en «Bushido Blade». En esta ocasión incluso hay algunos decorados divididos en dos plantas.

Otros elementos novedosos llegan por el lado de los escenarios: los luchadores podrán interactuar constantemente con los decorados, utilizar objetos para obstaculizar los movimientos del rival o subirse encima de ellos para realizar golpes más contundentes. También se han incluido algunos ítems que pueden aumentar la energía de los luchadores durante los combates.

En definitiva, que un nuevo concepto de lucha está empezando a crear adeptos en Japón, así que ya podéis ir adaptándoos a las nuevas filosofías.







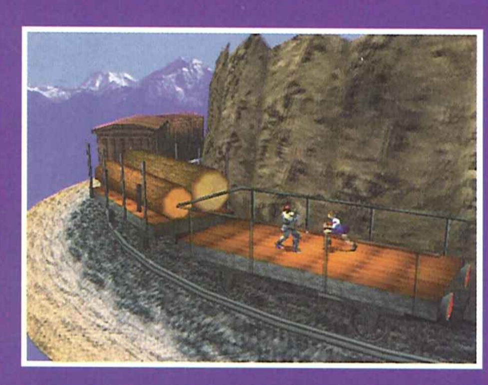


En este arcade también se pueden ver algunos detalles sorprendentes, como la transformación de los luchadores en diferentes animales.

MIENZA UNA



Este arcade se encentra ya en los salones recreativos de todo Japón y se espera que pronto sea editado en PSX.



Este título se mete de lleno en el nuevo estilo que permite a los luchadores moverse libremente por los escenarios.









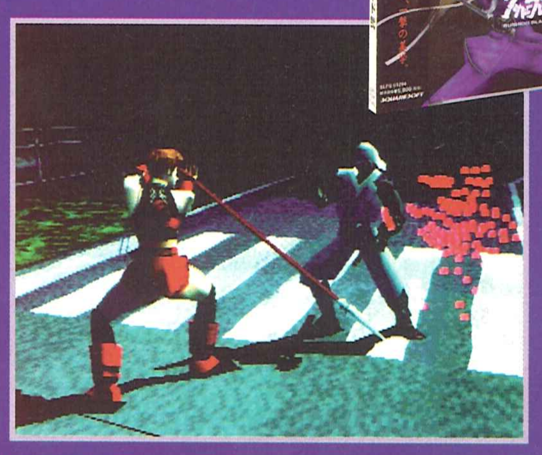


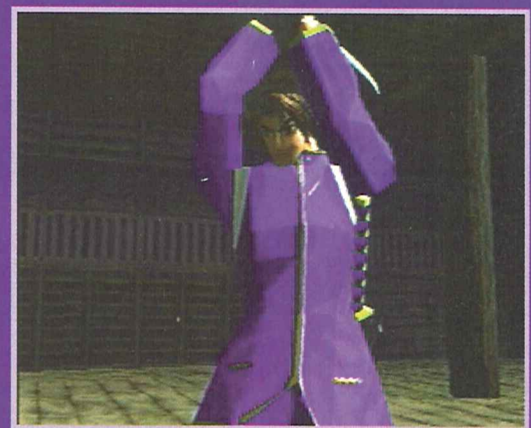
Durante los combates, los luchadores podrán utilizar los objetos de los decorados, como las cajas que veis en esta pantalla, para obstaculizar los movimientos del rival.

BUSHIDO BLADE 2

FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑIA: SQUARE

Está segunda parte, que será lanzada en Japón en Marzo, mantendrá el estilo de simulación de la primera, pero incluirá un puñado de novedades, como la división de los luchadores en clanes, la inclusión de nuevos modos de juego o la posibilidad de utilizar dos armas diferentes en un mismo combate. Todo esto aparte de las mejoras técnicas.







En esta segunda parte el control de los luchadores quedará simplificado, suprimiendo por ejemplo el botón de defensa.

Sólo los mejores



llegan a Platinum









PlayStation™
PLATINUM

También disponible:

AIR COMBAT - WIPEOUT - DESTRUCTION DERBY - BATTLE ARENA TOSHINDEN - TEKKEN - RIDGE RACER - ACTUA SOCCER...

SONY

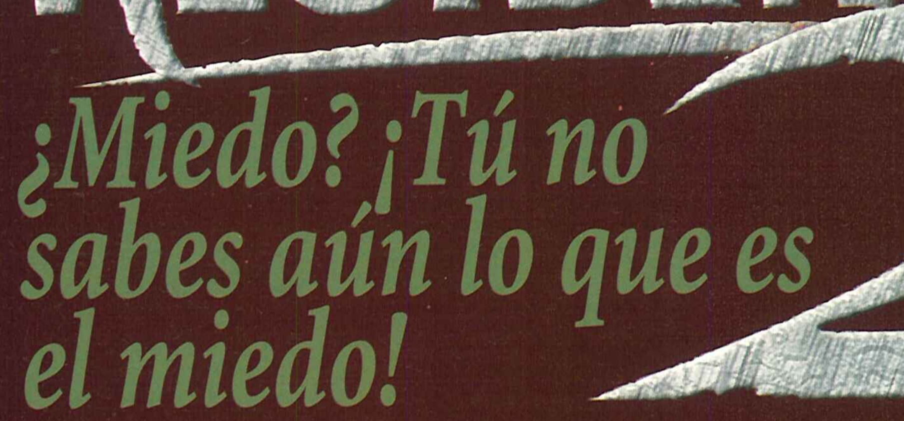
TODO EL PODER EN TUS MANOS

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

www.playstation-europe.com



Escalofriante, terrorífico, impresionante, genial...



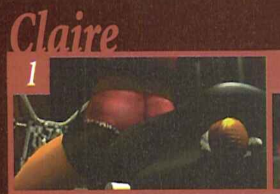
¿Miedo? ¡Tú no sabes aún lo que es el miedo!

Nadie podía imaginarse lo que Capcom estaba preparando. Tras una brillante primera parte, todos esperábamos una correcta secuela, una adecuada continuación de aquel gran juego. Pero no, Capcom ha completado una aventura sorprendente, increíble, un juego total capaz de envolver al jugador en un mundo de terror infestado de las criaturas más espeluznantes. Una realización técnica de lujo -que se ofrece en dos CD´s-, consigue meternos de lleno en una atmósfera espeluznante y en una historia que emana terror por todos sus poros. Medio mundo ya se ha rendido a sus irresistibles encantos, y nosotros estamos ansiosos por disfrutar a partir del mes próximo con el que sin duda va a ser uno de los juegos del año. Y encima, estará traducido al castellano.

Una intro de película

Podemos afirmar que estamos ante la mejor intro que hemos visto en un juego de PlayStation, la cual casi parece más un película con personajes reales que imágenes creadas por ordenador. Pero, además de su impecable realización técnica, lo que más llama la atención es la posibilidad de ver la historia desde dos puntos de vista diferentes: las que viven por separado cada uno de los dos protagonistas, para lo cual habrá que introducir los correspondientes CDs. Hacia la mitad de la intro, los personajes se reúnen para quedar definitivamente abandonados a su suerte común. Este es básicamente el comienzo dela aventura y el argumento que da pie a uno de los juegos más terroríficos de la historia...

Claire


1 Una chica se dirige hacia una solitaria Racoon City en su motocicleta.


2 Es Clair Redfield, quien ha llegado a la ciudad en busca de su hermano Chris.


9 ...los dos protagonistas se encuentran, y Leon acaba con el zombie que acosaba


10 a Clair. Sin perder un segundo se montan en un coche de la policía sin


11 advertir que un camión les persigue a gran velocidad por las calles de Racoon.


12 De repente un zombie aparece del asiento trasero del coche con malas


13 intenciones. Leon pierde el control del coche y empieza a dar bandazos.

Leon


1 Un Jeep de la policía entra en la fantasmagórica ciudad de Racoon.


2 Es Leon, un joven policía que cumple su primer día en el cuerpo.

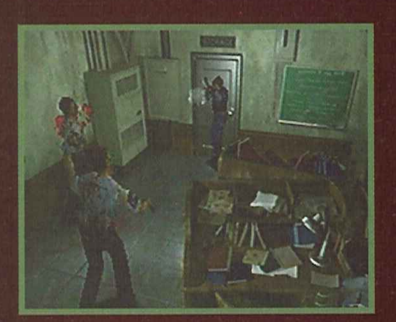
La historia continúa...





Los hermanos Chris y Jill Redfield, tras sobrevivir a su anterior aventura, regresan a Racoon City para poner sobre aviso a todo el mundo sobre la terrible amenaza que les acecha. Pero nadie les cree.
Mientras tanto, la sospechosa compañía Umbrella, se ha encargado de borrar cualquier prueba bombardeando la mansión con uno de sus helicópteros.. Ahora, esta compañía trabaja en un nuevo y espeluznante proyecto, el T-Virus una variante más poderosa de el G-Virus, que transformó en zombies a las criaturas de la primera parte.

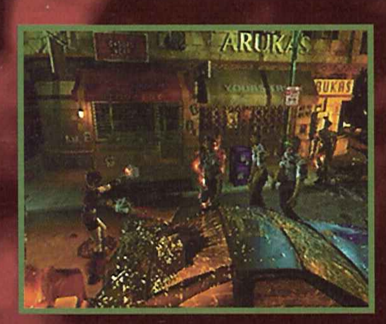
Chris Redfield ha viajado hasta Europa para tratar de encontrar las pruebas que incriminen a la compañía Umbrella. Al mismo tiempo, Racoon City comienza a vivir la peor de sus pesadillas...



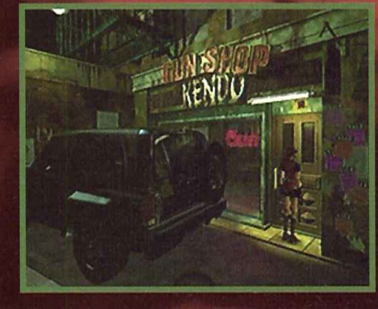


Empezando a jugar

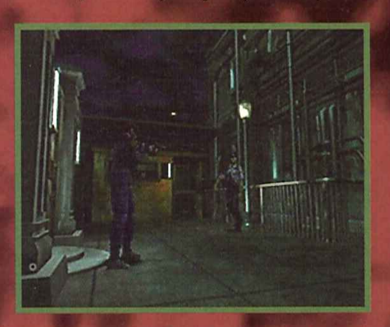
Clair y Leon, separados por una barrera de fuego, quedan en encontrarse en la comisaría de policía. Es entonces cuando deberemos elegir entre jugar con la chica o con el chico.
En cualquier caso, una vez que finalicemos el juego con un personaje, podremos continuar el con el otro para vivir la aventura desde los dos puntos de vista. Un detalle tremendamente original.



Librarse de los primeros zombies en las calles de Racoon no será nada fácil. Habrá que ser rápido y disparar deprisa.



Clair llegará a un tienda de armas en la que se encontrará con uno de los últimos supervivientes de Racoon.



Leon por su lado llegará a la comisaría por la parte de atrás, donde tendrá que eliminar a algunos de sus ex-compañeros.



El escenario será el mismo para ambos personajes, pero los recorridos y los objetivos llevarán caminos diferentes.


3 Sorprendida por el aspecto desierto de la ciudad, entra en un bar cercano.


4 Allí tampoco hay nadie, pero se escucha un extraño ruido al fondo de la barra.


5 Al llegar descubre a un asqueroso zombie acabando su banquete.


6 El zombie se vuelve hacia la chica viendo en ella un plato más apetecible.


7 Al volverse hacia las ventanas observa más zombies en los cristales.


8 Rápidamente huye hacia la puerta trasera y al abrirla...


14 El coche se estrella contra un poste y lanza al zombie por el cristal delantero.


15 Ellos sa salvan gracias al cinturón, pero Leon advierte por el retrovisor


16 la presencia del camión, manejado por el camionero que fue mordido. Leon y


17 Clair salen rápidamente del coche y se produce una terrible explosión que


18 deja a ambos chicos separados por una montaña de fuego y


19 hierros incandescentes. Ahora es cuando realmente comienza su aventura...


3 Mientras, en una gasolinera cercana se produce un extraño suceso.


4 Un camionero ha sido mordido en el brazo por un hambriento zombie.


5 Leon baja de su jeep al toparse con unos cuervos entretenidos en algo...


6 ...se trata de una chica y al volverse ve a tres zombies dirigiéndose hacia él.


7 Sus disparos no consiguen detenerlos, así que huye hacia un oscuro callejón.


8 De repente, una puerta se abre a su espalda. Leon va a disparar cuando...

¿Quién es quién?





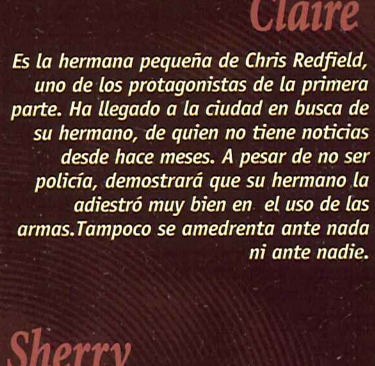
Leon

Un joven policía de Racoon City que "disfruta" de su primer día de trabajo cuando se encuentra con toda la ciudad infestada de zombies. A pesar de ser un novato en el cuerpo, durante el juego demostrará que posee una gran iniciativa y mucho valor.



Claire

Es la hermana pequeña de Chris Redfield, uno de los protagonistas de la primera parte. Ha llegado a la ciudad en busca de su hermano, de quien no tiene noticias desde hace meses. A pesar de no ser policía, demostrará que su hermano la adiestró muy bien en el uso de las armas.Tampoco se amedrenta ante nada ni ante nadie.





Sherry

Una niña que aparece asustada y sola en la comisaría de policía, buscando desesperadamente a sus padres.
A pesar de su inocente aspecto, es mucho más lista de lo que parece, y deberá demostrar durante el juego que no le tiene ningún miedo a los monstruos.



Ada

Una valiente chica que llega a la comisaría en busca de su novio John, quien ha desaparecido hace seis meses tras trabajar temporalmente para Umbrella. Tendrá una relación muy estrecha con Leon durante todo el juego.



Doctora Ellen

Uno de los personajes claves para descubrir toda la trama. Es miembro de la compañía Umbrella y se encuentra desesperada tras descubrir que puede haber sido culpable de los acontecimientos. Su marido es el creador del T-Virus.



Ben

Un tipo duro que se encuentra encerrado en la cárcel mientras los zombies campan a sus anchas por la comisaría. Posee mucha información acerca de las peligrosas investigaciones de Umbrella, pero no parece tener madera de héroe.

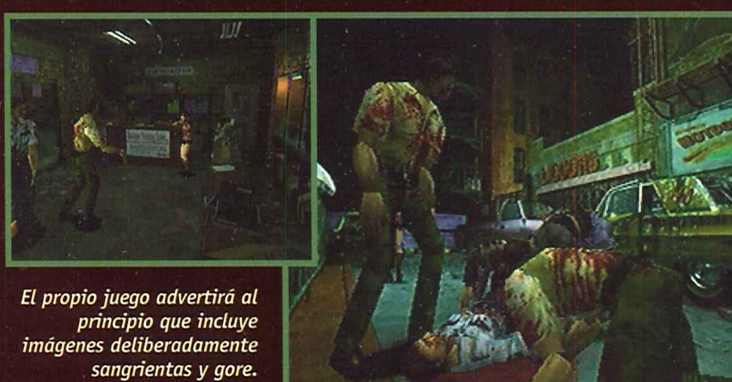


Jefe Irons

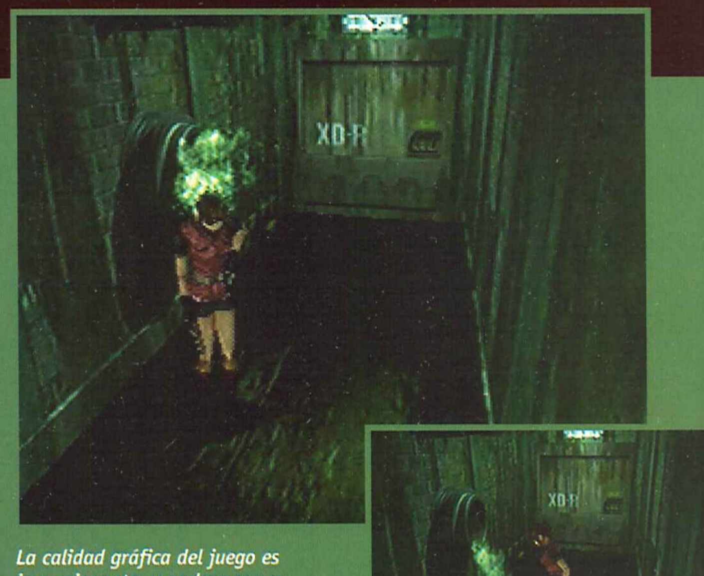
El jefe de la policía de Racoon City, y uno de los pocos supervivientes de la ciudad. Antes de que todo sucediera, se mostró excesivamente nervioso en el trabajo, como posteriormente revelará el diario de su secretaria. Tal vez sabe algo del asunto...



La ciudad se ha convertido en un auténtico reino de zombies, donde es difícil hallar un lugar seguro.



El propio juego advertirá al principio que incluye imágenes deliberadamente sangrientas y gore.

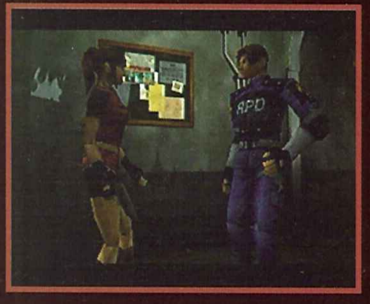


La calidad gráfica del juego es impresionante, y podremos ver algunos detalles realmente llamativos. Por ejemplo, aquí se puede ver cómo el agua que fluye por esta tubería se corta y se comporta con un realismo asombroso cuando Clair se sitúa debajo.

Dos Juegos en uno









Uno de los elementos más atractivos de esta segunda parte será su particular sistema de juego, que nos ofrecerá dos juegos en uno. «Resident Evil 2» contará con dos CD´s, cada uno de los cuales corresponderá a uno de los protagonistas, Clair y Leon. Se puede empezar a jugar con cualquiera de los dos, pero para sacarle todo el jugo a esta aventura habrá que actuar de la siguiente manera.

Utilizando siempre la misma tarjeta de memoria para salvar, se comienza el juego con cualquiera de los dos personajes, mejor con Clair. Cuando consigamos llegar al final del juego, se salvará automáticamente la partida y podremos seguir con el CD de Leon. Cuando coloquemos el nuevo CD en la consola y carguemos el juego, veremos cómo Leon se adentra en una aventura que se corresponderá perfectamente con la que acabamos de vivir con Clair. ¿Que quiere decir esto? Que a pesar de que algunos lugares y puzzles serán comunes, Leon encontrará nuevos lugares que con Clair parecían inaccesibles, conocerá a nuevos personajes e incluso presenciará situaciones que Clair sólo conoció a posteriori, como el accidente del helicóptero. Además, algunas armas que haya ido recogiendo Clair no podrán ser encontradas por Leon y viceversa. Además, al acabar el juego, dependiendo del tiempo que se haya tardado, las veces que se haya salvado y los sprays de vida que se hayan utilizado, el juego nos colocará en un ranking que después dará lugar a diferentes trucos y sorpresas, como la posibilidad de jugar con nuevos personajes. Una genial y atractiva idea que nos permitirá vivir dos aventuras complementarias.



Aunque aún no tenemos la versión definitiva, Virgin nos ha confirmado que los textos estarán en castellano y que los diálogos aparecerán subtitulados.

Si te gustó la primera parte, «Resident Evil 2» te alucinará. No se trata de una simple secuela, sino de un juego que, manteniendo el mismo esquema, ha conseguido mejorar en todos los aspectos, tanto técnicos como jugables.



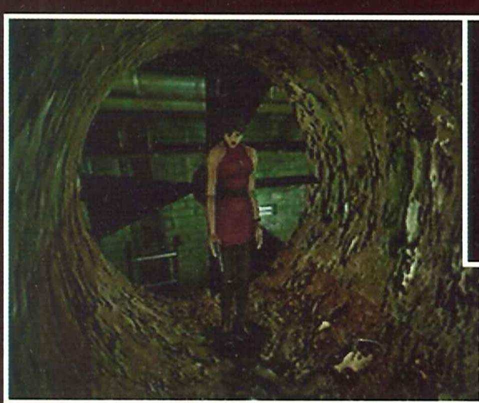


Se ha mejorado absolutamente todo con respecto a la primera parte.

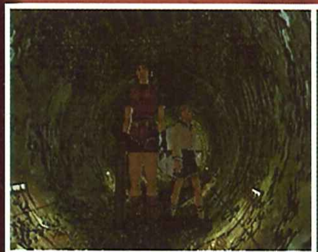


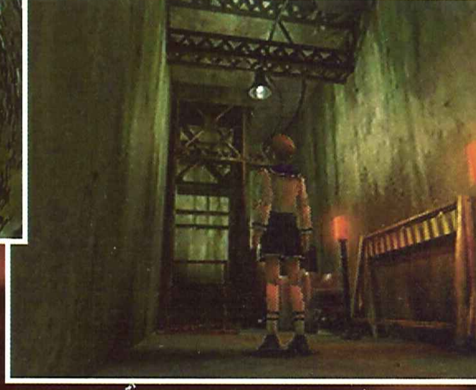
Los cuervos y los perros son muy difíciles de eliminar. Si no se actúa con rapidez y sangre fría pueden acabar con nosotros en un respiro.

No estarán solos



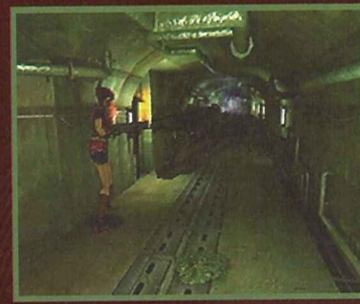
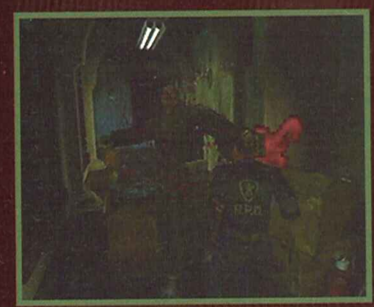




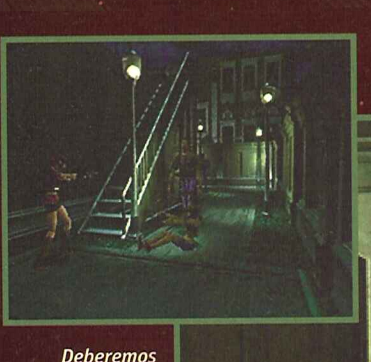
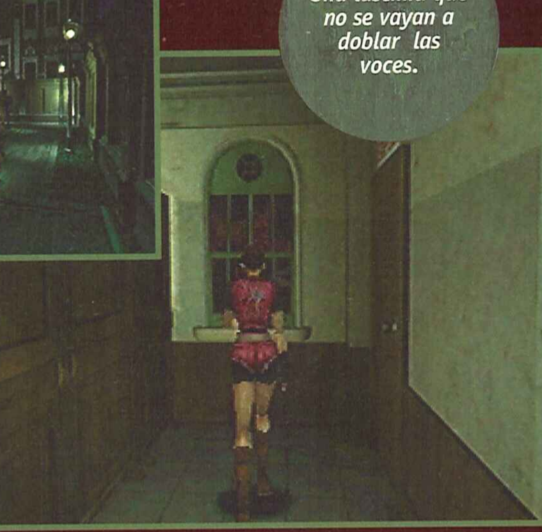


Tanto Clair como Leon se encontrarán con otros personajes a lo largo de su aventura. En determinados momentos, alguno de estos personajes acompañará a los protagonistas durante diversas fases del juego, e incluso cobrarán absoluto protagonismo en algunos niveles, donde asumiremos su control.

—No sólo de zombies vive el mal—


Aunque la mayor parte de los enemigos que nos encontraremos serán los pobres habitantes de Racoon convertidos en horrendos zombies -por cierto, con una variedad y una calidad mucho mayores que en la primera parte- el dichoso T-Virus ha provocado otras malformaciones genéticas que han dado como resultado auténticos monstruos. He aquí unos cuantos ejemplos.

Deberemos permanecer siempre atentos a cualquier detalle y a cualquier sonido, pues los peligros nos acechan tras cada esquina.

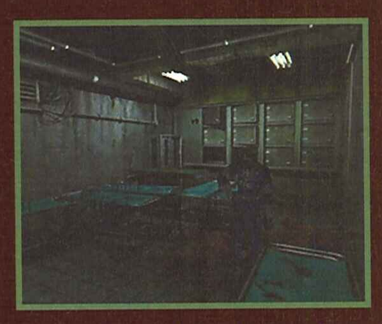
Una lástima que no se vayan a doblar las voces.



El ambiente de «Residen Evil 2» será absolutamente terrorífico y con él pasaremos momentos de auténtico terror. Será un juego no apto para cardíacos.



Gran parte de nuestra aventura la viviremos en los pasillos de las desagradables alcantarillas de Racoon.



La sala de autopsias puede ser un buen lugar para encontrar munición, información o alguna sorpresa...

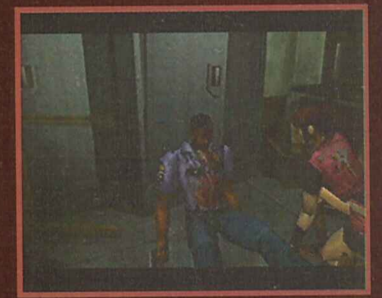
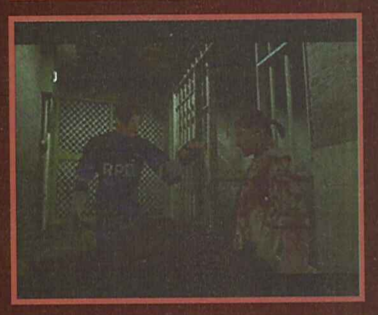


En el laboratorio de Umbrella podremos ver hasta dónde han llegado los experimentos.



Para llegar a tener un inventario tan completo como éste, tendréis que haber acabado con muchos zombies antes. Como veis, el arsenal con el contarán los protagonistas será impresionante e, igualmente, encontraréis objetos conocidos de la primera parte como las cintas para salvar o las hiervas curativas.

—Bla. Bla, Bla...—



Durante el juego los protagonistas se encontrarán con otros personajes, algunos buenos y otros no tanto, con los que mantendrán conversaciones que se nos mostrarán mediante escenas pregrabadas en las que la pantalla se acortará ligeramente. Estas conversaciones, si bien no serán fundamentales para seguir el desarrollo del juego ya que nosotros no influiremos en ellas y tampoco darán generalmente pistas vitales, sí resultarán imprescindibles para entender la apasionante intriga.

Las voces estarán en inglés, pero afortunadamente Virgin España ha logrado al menos que estas escenas aparezcan subtituladas en castellano.

Los directivos de Capcom, nos hablan de su juego.



Los directivos de Capcom posan con Hobby Consolas en las oficinas de su distribuidora en España, Virgin.

¿Cuáles diríais que son las principales diferencias entre la primera y la segunda parte?

En «RE 2» empleamos un nuevo sistema llamado "Taping System".

Con él, si el jugador, por ejemplo, empieza a jugar con Leon, el juego la dice a la tarjeta de memoria lo que ha conseguido, de manera que si Leon ha cogido una escopeta, cuando el jugador juegue con Claire no podrá conseguir esa arma, y viceversa.

Por otro lado, los personajes pueden ahora utilizar armas más poderosas.

También habrá otro aspecto curioso, y es que los protagonistas no podrán realizar o conseguir determinadas cosas si se encuentran heridos o dañados. Esto hará que el jugador tenga que vigilar constantemente su energía.

Todo esto sin contar las extraordinarias mejoras gráficas y sonoras.

De eso queríamos hablar, porque si hay algo que nos ha sorprendido nada más ver el juego ha sido su impresionante realización técnica. ¿Habéis utilizado alguna técnica nueva?

Sí. Si te acuerdas de la primera parte, tan sólo podían aparecer dos o tres zombies a la vez en pantalla, y ahora ni siquiera podría decirte cuántos pueden aparecer, pero si ya has jugado habrás visto que muchos...

Esto ha sido posible porque hemos utilizado nuevas texturas para crear a los zombies, lo que nos ha permitido prescindir de algunos polígonos. El resultado no podía haber sido mejor: los zombies son mucho más reales y terroríficos y además pueden aparecer en mayor número en pantalla.

Los jugadores se quedarán alucinados al ver cómo se mueven ahora los zombies, cómo se retuercen al ser disparados y vuelven después a levantarse o cómo salen ardiendo si se les lanza una granada o se les quema con ácido.

Estas mejoras se han debido a que ahora conocéis mucho mejor la máquina, o tal vez en este tiempo habéis aprendido nuevas técnicas de software...

El equipo que realizó «RE» es el mismo que ha realizado este «RE 2», de modo que ellos saben mejor que nadie qué mejoras podían efectuarse teniendo en cuenta la capacidad de PlayStation y las nuevas técnicas de programación. Y desde luego parece que sabían lo que estaban haciendo...

El juego está arrasando en Japón y USA. ¿Era lo que esperábais o tal vez se han superado vuestras expectativas?

La primera parte ya fue considerada como uno de los mejores juegos para PC y PlayStation, y nosotros estábamos seguros de que la segunda parte tendría un éxito similar o incluso más, de modo que no estamos demasiado sorprendidos.

¿Porque esta vez se ha lanzado el juego primero en USA y después en Japón, cuando normalmente es al revés?

Nuestra oficina americana nos pidió que lanzáramos el juego en USA por cuestiones de mercado, así que estudiamos el caso y finalmente lo hicimos así, pero no hay ninguna razón especial.

¿Creéis que el hecho de que en el juego aparezca tanta sangre puede ser objeto de polémica en algunos países como, por ejemplo, Alemania?

No sé, tal vez habría que preguntárselo a Virgin Alemania. Nuestra intención era hacer un buen juego, y el hecho de que aparezca sangre es una simple cuestión del argumento, pero se trata de un elemento secundario, que forma parte del juego. No creo que haya que hacer una tragedia de ello.

¿Por qué les dirías a los lectores de Hobby Consolas que deben hacerse con este juego?

Porque les va a merecer mucho la pena (risas). En serio, creo que el hecho de disponer de dos CD's para jugar dos historias distintas, de poder disfrutar de diferentes y sorprendentes escenarios, o de contar con un ranking que les permitirá acceder a nuevas opciones les va a encantar a los usuarios españoles. Estoy seguro de ello.



Los señores Ito, Yamaguchi y Tsujimoto son los responsables del departamento internacional de Capcom.

Algún día, todos los juegos de coches serán así.



Ya se puede dar por hecho. «Gran Turismo», el simulador de Sony que saldrá al mercado el mes próximo, marcará un antes y un después en la historia del software en PlayStation. Estamos ante un juego total, impresionante, una auténtica maravilla visual y jugable que marcará los nuevos límites de las posibilidades técnicas de la máquina de Sony.

Cada cierto tiempo aparecen juegos que rompen moldes, programas pioneros que se pueden considerar como los "padres" de una nueva generación. «Gran Turismo» será uno de ellos. Y los responsables de todo no serán otros que los miembros del equipo de programación de Sony Japón, con el genio Yamauchi al frente.

Muchos estaréis pensando que cómo es posible que a estas alturas, cuando el género de la simulación de coches cuenta con auténticas joyas, aparezca un juego que consiga sorprendernos.

Pues todo es tan simple como evidente: «Gran Turismo» es un juego que se acercará asombrosamente a la conducción real, que incluirá una lista de coches interminable, que ofrecerá todo tipo de opciones y, lo más importante, que tendrá una apariencia tan alucinante que en algunos momentos no te hará falta ni jugar para divertirte: ►






La intro: ¿realidad o ficción?



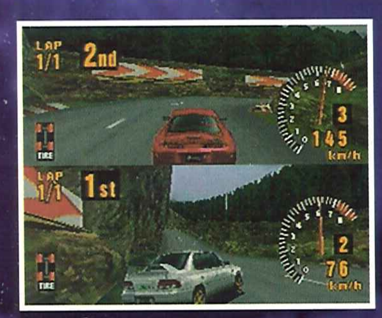


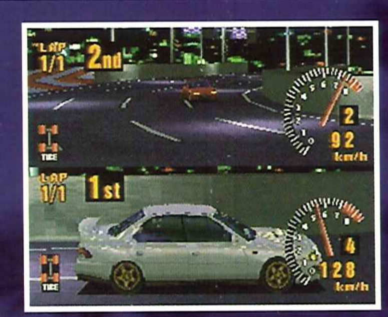




La participación de numerosos coches en cada carrera conseguirá que la emoción alcance cotas altísimas.

Dos mejor que uno.



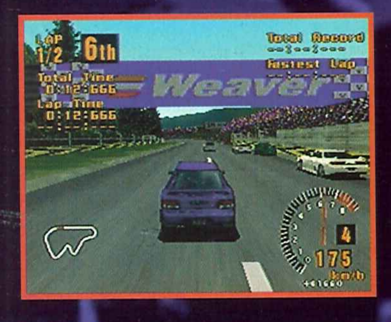


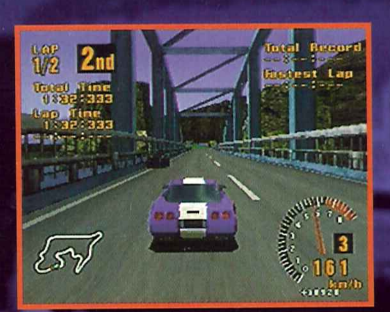
En el modo para dos jugadores, como bien afirmaban los programadores del juego, la calidad gráfica no sufrirá lo más mínimo con respecto a los modos para un sólo jugador. Así pues, esta modalidad se convertirá en una de las más atractivas de «Gran Turismo», ya que también se ofrecerán en ella todo tipo de opciones de configuración.





«Gran Turismo» ha conseguido algo que parecía prácticamente imposible a estas alturas: que un juego de coches vuelva a sorprendernos.





Simuladores de velocidad: un género cubierto de estrellas.

Para llegar hasta «Gran Turismo» se ha tenido que recorrer un largo camino, eso sí, cubierto de estrellas que han brillado -y brillarán durante mucho tiempo- en el firmamento de PlayStation. Quizás en vuestra lista particular quitaríais algunos y añadiríais otros, pero, sin duda, estos juegos son auténticos mitos en la simulación de carreras sobre asfalto.



Ridge Racer (1995).

El juego que sirvió para dar a conocer al mundo las posibilidades de una PlayStation recién salida de la factoría Sony y que ha dado pie a toda una saga. Fue un juego revolucionario que demostró por primera vez que un juego doméstico podía acercarse a la calidad de las máquinas arcade. Fue puntuado con un 93% en HC.



Destruction Derby (1996).

Además de ofrecer una calidad sobresaliente, este juego de Psygnosis propuso un estilo diferente, en el que la velocidad pasaba a un segundo plano y donde lo que primaba era la acción que se desprendía de los constantes choques entre los coches.
La segunda parte (1997) no resultó tan sorprendente, pero mejoró notablemente su calidad técnica.
La primera entrega la puntuamos con un 95%, mientras que la segunda, por aquello de perder un poco de originalidad, obtuvo un 94%.



F-1 (1996).

Otro juego de Psygnosis crucial en la historia de PlayStation. No sólo alcanzó una calidad técnica jamás vista hasta el momento, sino que además ofreció el repertorio de opciones, modos de juego, pilotos y circuitos más completo en la historia de los "racing games", contando además con la licencia oficial de la Fórmula1. Todo ello se tradujo en un éxito de ventas espectacular. Le puntuamos con un 96%, mientras que a la segunda parte (1997), una correcta actualización, le dimos un 95%.



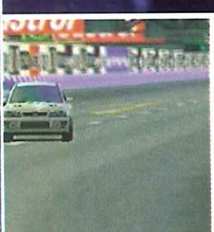
Porsche Challenge (1997).

Sony decidió demostrar hasta dónde podía llevar los límites gráficos de su consola con este exquisito título que, si bien no incluía un gran catálogo de opciones y modos de juego, sí presentaba un gran jugabilidad, además de un acabado técnico impecable. Se llevó un 94% y se le podría considerar como el antecesor de «Gran Turismo»



Toca Touring Car (1997).

El último gran juego de coches anterior a «Gran Turismo». El sello británico Codemasters sorprendió al mundo con una competición de una emoción desbordante, una contundente calidad técnica -con algunos efectos visuales de sombrerazo- y una jugabilidad incuestionable. Recibió un 95% en nuestra revista.









Para la intro del juego, Yamauchi no ha optado por la vía fácil de ofrecer una escena de vídeo digitalizado, sino que ha asumido el reto de simular la realidad mediante escenas renderizadas. Lo cierto es que le ha quedado tan bien, que casi, casi, parece que estamos viendo imágenes de vídeo.

Las repeticiones: tan emocionantes como las propias carreras.













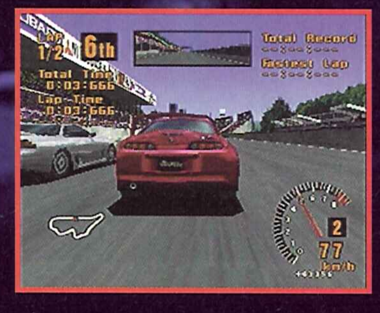


Normalmente, las repeticiones de las carreras en los juegos de coches se ven alguna vez, por curiosidad, pero después de unas cuantas partidas se suele desechar esta opción. ¿Verdad? Pues bien, «Gran Turismo» va a romper todos los esquemas en este tema. En las repeticiones se ha conseguido una calidad tan increíble, unos movimientos tan reales, unos efectos de luz tan asombrosos, que casi estaréis deseando acabar la carrera para poder ver vuestra actuación. ¿Que exageramos? Pues cuando lo veáis, nos lo contáis.

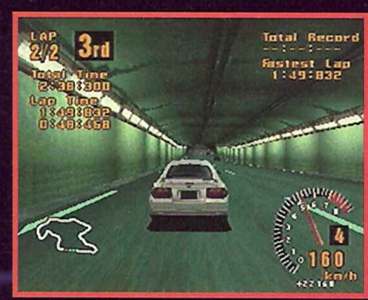


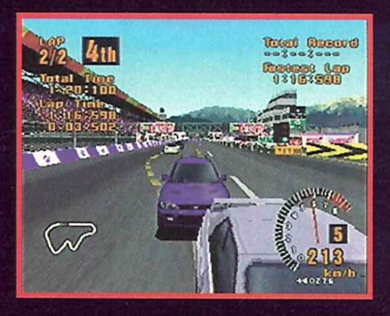
➤ te bastará con soltar el pad y ponerte a mirar, o mejor dicho, a admirar, lo que sale por la pantalla.

Y, repetimos, no estamos precisamente ante un género que haya pasado con discreción por los circuitos (y nunca mejor dicho) de PlayStation. Desde que apareció «Ridge Racer», la trayectoria de la máquina de Sony ha estado marcada por diferentes juegos de coches que han ido poco a poco extrayendo toda la potencia que atesora esta





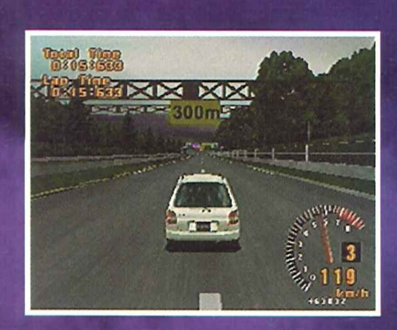




consola: «Destruction Derby», «F-1», «Porsche Challenge», «Toca Touring Car»... por citar algunas maravillas.

Por esta razón, tiene aún mucho más mérito que Sony haya sido capaz de darle una vuelta de tuerca más a los "racing games", presentando unos decorados asombrosos, unos coches que se mueven con increíble realismo y ofreciendo una demostración de juegos de luces y sombras que jamás se había visto antes en un

Esto es lo que habrá...



CARNÉ DE CONDUCIR: *Para competir en la mayoría de los torneos, será necesario -alucina- sacarse previamente los permisos de conducir pertinentes.*



COMPRAS: *En su faceta de simulador, «Gran Turismo» nos obligará a ganar dinero si queremos comprar nuevos coches. Aunque, si no somos los suficientemente buenos, siempre tendremos la oportunidad de adquirir coches usados...*





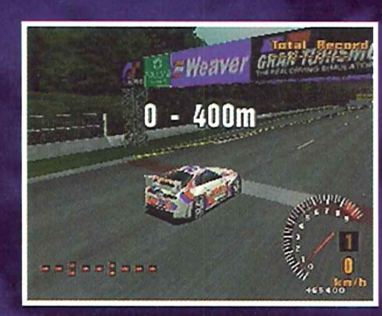




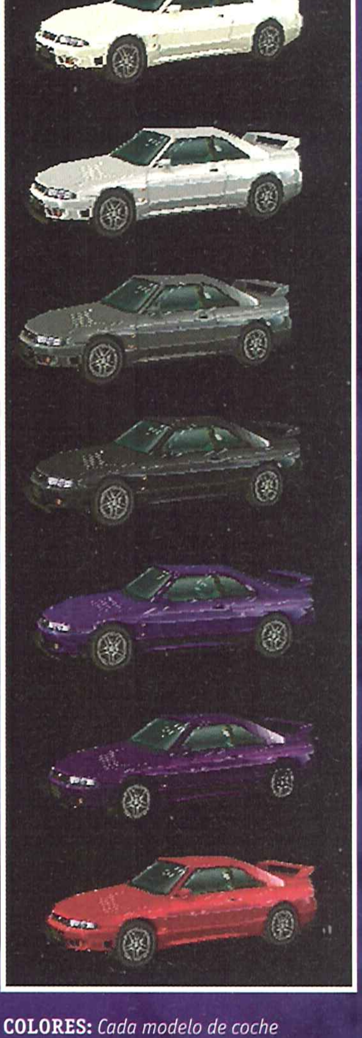
MODELOS: *Aquí tenéis una muestra de los diferentes modelos que ofrecerá cada marca (en este caso Toyota), para el modo Arcade. Lo más alucinante es que en el modo Gran Turismo podremos encontrar hasta 30 modelos por cada marca ¡y habrá al menos 10 marcas!*



CARRERAS: *El modo Gran Turismo ofrecerá multitud de competiciones y torneos, aunque la mayoría de ellos no estarán disponibles desde el comienzo del juego.*



TEST: *Si queréis saber la velocidad máxima que puede alcanzar vuestro coche, podréis ir al circuito de pruebas y comprobarlo recorriendo una pista de 400 metros.*



COLORES: *Cada modelo de coche presentará una gran variedad de colores a elegir. Seguro que entre todos los disponibles encuentras uno que te gusta...*



LAVADO: *La obsesión por el detalle del equipo de Yamauchi les ha llevado a incluir hasta una opción de lavado de coches. ¿Alguien da más?*



MECÁNICA: *Si crees que lo has visto todo en cuanto a opciones mecánicas se refiere, estás muy equivocado. En «Gran Turismo» hay un taller en el que podremos realizar hasta las más pequeñas modificaciones.*

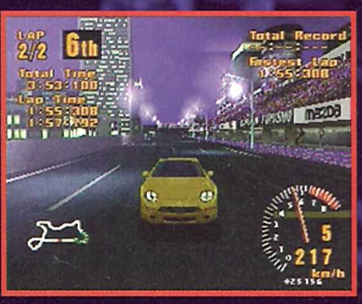
videojuego. Todo ello, por supuesto, sin olvidarnos de uno de los aspectos más relevantes: la posibilidad de poder elegir entre la friolera de 300 modelos de coches diferentes.

Aquí, en la redacción, estamos absolutamente alucinados con la versión japonesa que ha llegado a nuestras manos. Pero lo más increíble de todo es que Juan Montes -el director de Desarrollo de Sony Europa- nos ha asegurado que la versión europea









está siendo sensiblemente mejorada, y no sólo con la localización de los textos o la inclusión de canciones de conocidos grupos británicos, sino incluso con la presencia de nuevos elementos tales como un mayor número de cámaras, alguna marca de coches europea o la realización de ligeros ajustes en la jugabilidad.

Sea como fuere, podéis ir preparandoos para recibir al mejor juego de coches de la historia.

FORSAKEN

Un "shoot'em

Bajo los auspicios de Acclaim, los programadores de Probe e Iguana están desarrollando simultáneamente para PlayStation y Nintendo 64 un espectacular "shoot'em up" subjetivo ante cuyo primer contacto hemos quedado francamente impresionados.

Ya os habíamos adelantado algo en anteriores números acerca de este prometedor juego en el que Acclaim tiene puestas tantas esperanzas. Ahora, gracias a la versión beta a la que hemos tenido acceso, hemos comprobado con satisfacción el porqué de tanta expectación: un atractivo ambiente que se une a un motor tridimensional de brillante factura, una rapidez de acción potenciada por el increíble número de 60 frames por segundo y una movilidad total de 360 grados son las bazas que pueden hacer de «Forsaken» un auténtico "hit" para ambos sistemas.

Todo comienza cuando tras muchos años de investigación, los físicos terrestres adquieren por fin los conocimientos necesarios para manipular la materia al nivel más profundo. El primer experimento tuvo como resultado una catastrófica reacción nuclear que asoló por completo todo el sistema solar. Como consecuencia, la Tierra es ahora un planeta fragmentado y sin rastro de vida que tras salirse de su órbita, está continuamente sometido a las radiaciones solares.

Siempre presentes allí donde huelen el negocio, los cazarrecompensas y mercenarios más atrevidos de la galaxia han visto en los restos de la Tierra su esperada oportunidad para hacerse ricos y, ni cortos ni perezosos se han montados en sus motos antigravedad dotadas de un arsenal mortal y se han internado en el inmenso complejo de túneles que se extiende bajo la superficie del planeta como un gigantesco hormiguero.

Como podéis imaginar, nos tocará ponernos en la piel de uno de estos piratas espaciales para afrontar una lucha de todos contra todos donde el que surja victorioso obtendrá a cambio los tesoros de una antigua civilización. Pero no será tarea fácil: el Imperio Galáctico ha mandado a sus fuerzas para proteger la Tierra del saqueo, por lo que deberemos enfrentarnos a una horda de androides defensivos cuya tarea es impedir que ningún intruso logre acceder a las zonas claves del planeta.

Gigantescos robots, drones defensivos, abominaciones genéticas y toda suerte de instrumentos de destrucción serán los mortales enemigos que encontraremos en el corazón de «Forsaken», la próxima maravilla de Acclaim.

N64

Nunca habíamos visto una rapidez de desplazamiento tan brutal.

El control de la versión de PlayStation parece un tanto complicado.

N64

«Forsaken» se diferenciará del resto de "shoot'em up" subjetivos para PlayStation y Nintendo 64 en que iremos montados en una moto antigravedad que nos permitirá un movimiento de 360º reales.


PSX

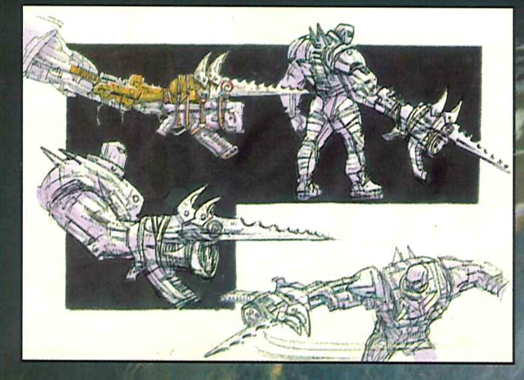

PSX

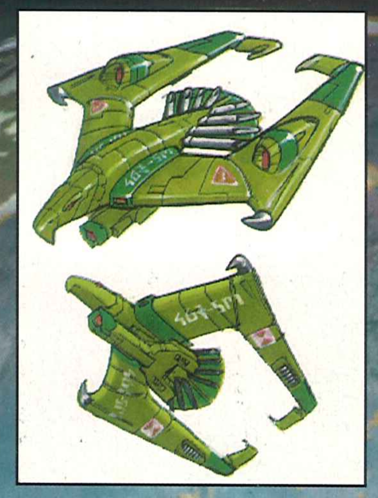

PSX

up" de vértigo.

N64

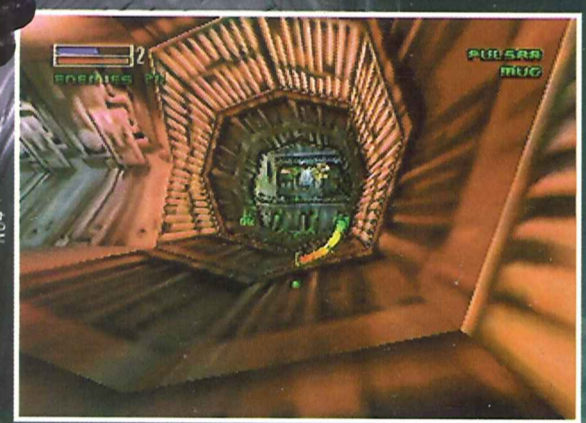






Los diseñadores gráficos han realizado cientos de bocetos de los numerosos enemigos que encontraremos. Los androides imperiales y las naves de reconocimiento que aquí veis son tan sólo algunos ejemplos de lo que nos espera en «Forsaken».

N64



PSX



PSX



PSX





Minas, laser, misiles de largo rango o lanzallamas son una pequeña muestra del poderosísimo arsenal de ataque del que dispondremos en el juego.

Lo que a primera vista más llama la atención de este título es su magistral uso de los colores y las texturas, que consigue crear una atmósfera única.

N64

Los creadores

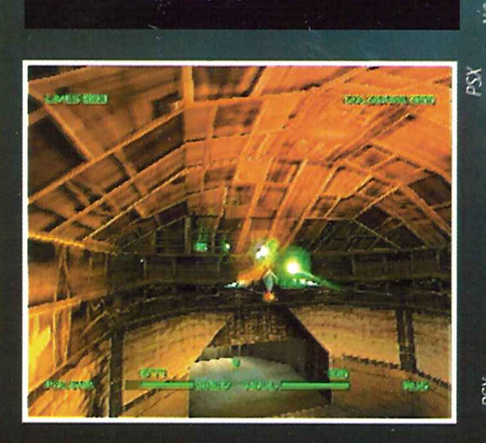


Recordados por juegos como «Mortal Kombat», «Alien Trilogy» o los inolvidables «Lemmings», el sello Probe es el encargado de realizar la versión de PlayStation de este "shoot'em up".

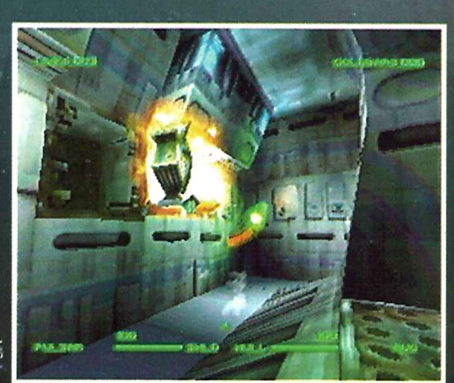


Mientras da los últimos toques a «Shadowman», la compañía inglesa creadora de «Turok» encuentra tiempo para realizar la conversión para Nintendo 64 del espectacular «Forsaken».

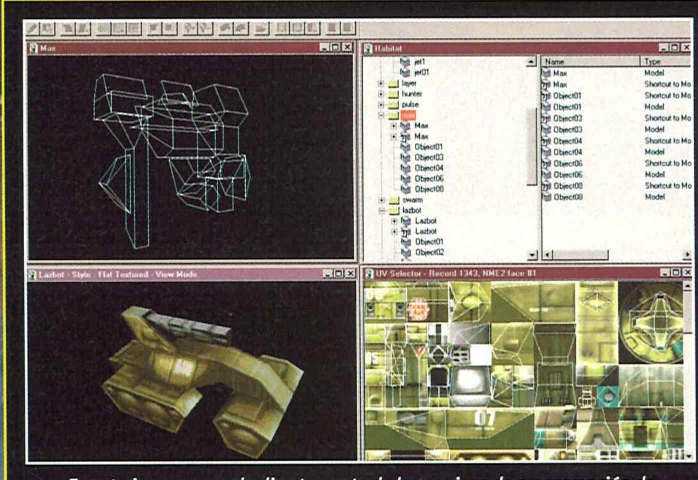
PSX



PSX







En esta imagen sacada directamente de los equipos de programación de Acclaim, podéis ver distintas fases del diseño poligonal y posterior aplicación de texturas de uno de los múltiples enemigos que encontraréis en «Forsaken».

Las motos del futuro



Esta es una muestra de las ocho motos distintas que podréis manejar en «Forsaken». Ellas serán las verdaderas protagonistas del juego.



N64

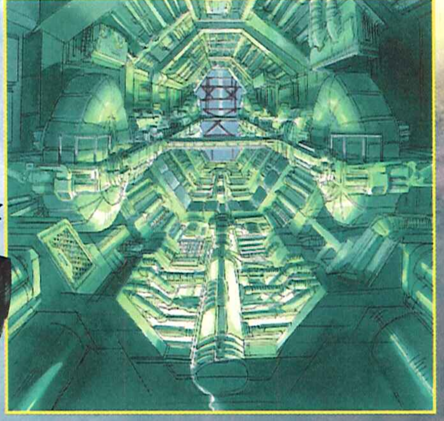


N64

«Forsaken» contendrá, además de acción sin límites, una buena dosis de puzzles como éste, en el que tendremos que encontrar un mecanismo de relojería que abrirá durante breves instantes una puerta que nos permitirá pasar a otras partes del nivel.

Un detalle sorprendente es que podremos girar 360º, con lo que al principio nos costará diferenciar entre el suelo y el techo.







Con estos bocetos os podéis hacer una idea de la diversidad de escenarios de ambas versiones: desde túneles futuristas a los recónditos pasillos de un templo abandonado.



PSX



PSX



PSX



PSX

Efectos de transparencia, luces en tiempo real aplicadas a los disparos y texturas de gran calidad son ejemplos del despliegue técnico que están realizando los equipos de programación.



PSX



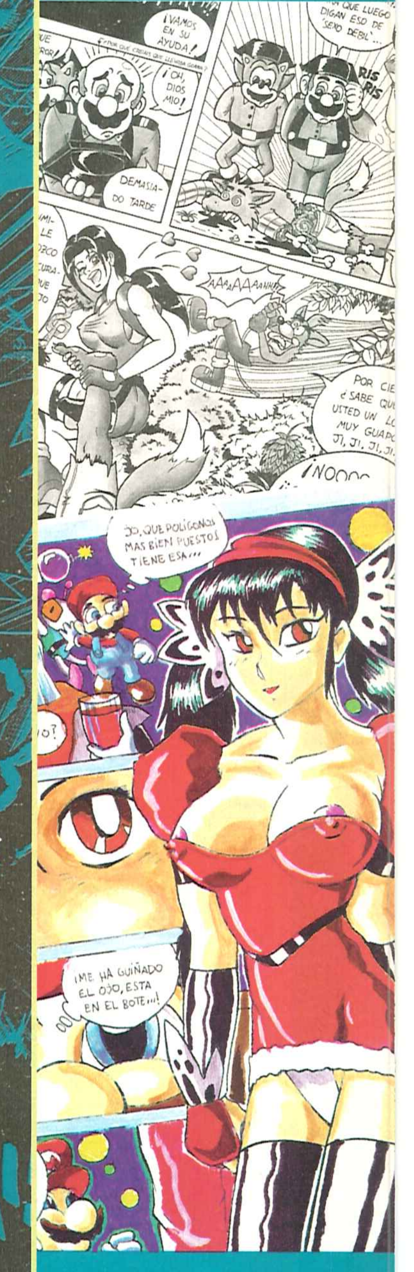
N64

Tomb Raider, Dragon Ball, Street Fighter, Mario, Jungla de Cristal...

Los héroes de tus juegos favoritos, juntos en un cómic irrepetible.







Ya a la venta

Si no lo encuentras, llámanos al (91) 654 61 64 y te lo enviaremos por correo (sin gastos de envío)
Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.

ES UNA PUBLICACIÓN DE



BATMAN & ROBIN

La última vez que hablamos de «Batman y Robin» quedamos emplazados para marzo. Ahora tenemos que desdecirnos una vez más y citarnos, esta vez sí, la definitiva, para mayo. La razón de este retraso es que ni Probe, ni Acclaim, ni Warner quieren precipitarse precisamente ahora, cuando «Batman & Robin» se perfila como uno de los juegos más importantes de los próximos meses.

Vuelve el Rey de la noche

Y es que parece que a Probe le está costando más dar los últimos retoques a su criatura que todo el laborioso proceso de diseño inicial. Como todos sabéis, Warner está imponiendo su ley obligando a programadores y grafistas a que no se separen ni un pelo de filosofía de la película. Por ejemplo, cuando se empezó el desarrollo se decidió que Batman no llevara capa, pero Warner puso el grito en el cielo y hubo que diseñar la capa para el Hombre Murciélago. Para evitar que pueda aparecer algo poco aceptable en la prensa, Warner supervisa todas las pantallas que se envían a las revistas y no deja que capturemos nuestras propias imágenes. Casi todos los detalles del juego han sufrido el mismo seguimiento que la capa y os aseguramos que el CD está plagado de detalles...

Fijaos por el ejemplo en las calles de Gotham y las localizaciones más importantes de la aventura: serán idénticas al film. La dificultad crece cuando estamos hablando de entorno 3D donde los héroes de la aventura pueden moverse con libertad y los edificios deben ser objetos sólidos y creíbles. Además, hay que dotar al juego de ambiente y en este caso de un ambiente inconfundible, oscuro y misterioso como el propio Batman. Este duro marcaje de Warner y el espíritu de superación de los chicos de Probe conseguirán que sumergirnos en este juego sea como asumir personalmente el papel de los superhéroes.

Cuando juguemos podremos convertirnos en Batman, Robin o Batgirl, podremos pilotar sus diferentes vehículos y aprender a aprovechar sus distintas habilidades. La combinación de los tres héroes nos permitirá salir airosos de los complicados puzzles y duras batallas que nos tienen preparadas. Nuestra capacidad detectivesca será tan importante como la contundencia de nuestros puños y nuestra habilidad como conductores no deberá ser inferior a nuestra puntería con los cañones de los bat-vehículos. En fin, que nos espera una aventura tan larga como compleja y con elementos lo suficientemente variados como para entusiasmar a los seguidores de Batman y a los amantes de la acción y la aventura en general. Y es que todo parece indicar que «Batman & Robin» será algo así como un «NIghtmare Creatures» con elementos de «Resident Evil» y «Tomb Raider». Un mes más y saldremos de dudas.

Todos los textos, incluso los de los periódicos, estarán en castellano.

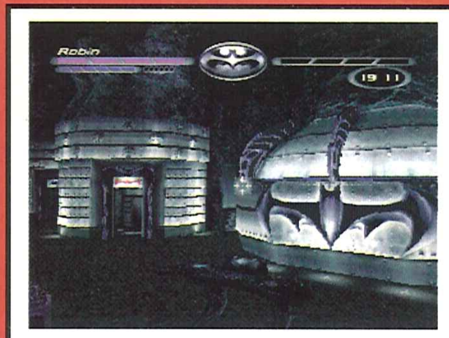
Perderse en su impresionante entorno 3D lleno de sorpresas.



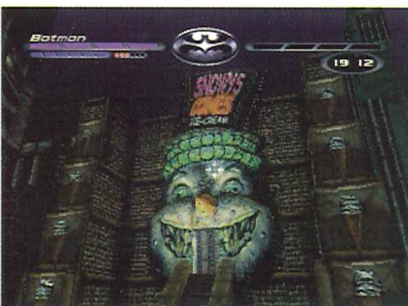


Nuestros héroes tendrán que demostrar su habilidad con los puños para librarse de los enemigos que les salgan al paso. Como podéis ver, el juego de cámaras conseguirá crear una sensación de lo más realista.













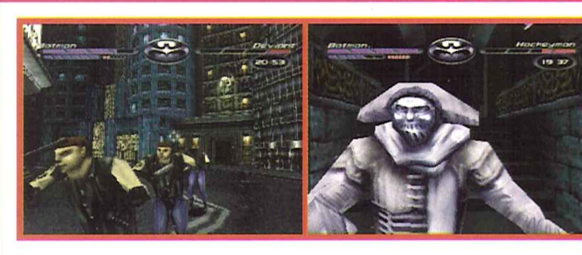
LOS ESCENARIOS

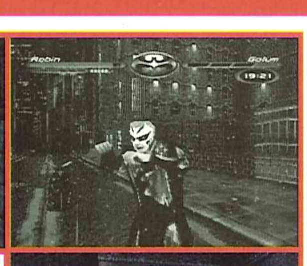
Uno de los aspectos que resultará más atractivo será la perfecta recreación que se ha hecho de las calles de Gotham City y en especial de las localizaciones más importantes de la película. El detalle y la excelente ambientación conseguirán que nos sintamos auténticos protagonistas de la historia.





ACCLAIM ESTÁ HACIENDO UN ENORME ESFUERZO PARA QUE EL REGRESO DE BATMAN A LAS CONSOLAS RESULTE TAN ESPECTACULAR COMO INOLVIDABLE.







ENEMIGOS

Hordas de monstruos, criminales, camorristas y supervillanos intentarán ponerles las cosas difíciles a nuestros héroes. Como podéis ver, los enemigos también serán modelos poligonales lo que les dotará de mayor realismo y evitará problemas de pixelación.

LOS VEHÍCULOS



Batmovil. *Cada uno de los personajes conducirá su vehículo característico, por supuesto idéntico al original de la película.*



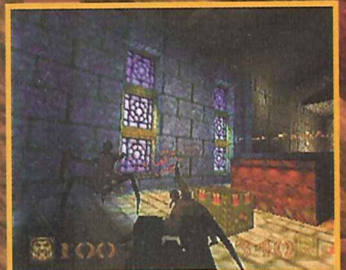
Batgirl. *Los tres vehículos irán equipados con armas que nos permitirán disparar a transportes y personajes enemigos sin apearnos.*



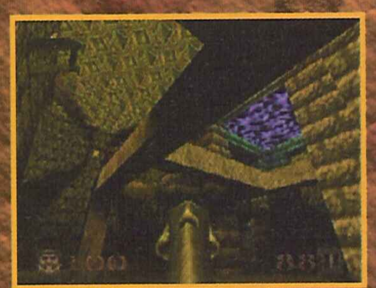
Robin. *En cualquier momento los héroes podrán bajarse de sus vehículos, aunque no hay nada más práctico para recorrer las calles de la city.*

El mito llega a Nintendo 64

Acabando con los rumores de exclusividad para Saturn, Midway está finalizando la titánica tarea de realizar la conversión del "shoot'em up" subjetivo más famoso de la historia de los videojuegos: «Quake». Preparaos porque en breve un auténtico terremoto va a poner a prueba los circuitos de Nintendo 64 en la forma de un espectacular cartucho que llevará al límite las posibilidades gráficas de vuestra consola.

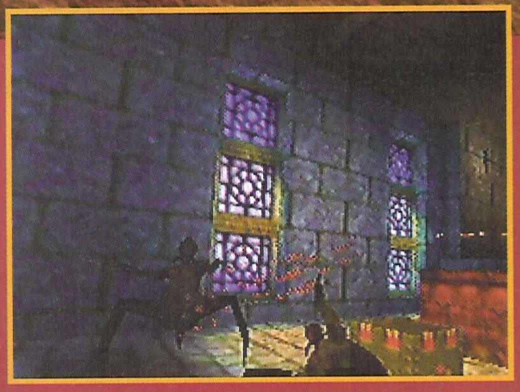






La variedad y calidad de las texturas de «Quake» dejará pequeño en el aspecto visual a cualquier otro juego de este género visto en Nintendo 64.





Como podéis apreciar en esta imagen, los personajes están realizados a base de polígonos texturizados que les dotan de un aspecto mucho más temible y real que los vistos cualquier otro "shoot'em up»'



El juego estará compuesto por 32 niveles, en los cuales se mantendrá toda la tensión y emoción propias de este título. Miedosos, abstenerse.

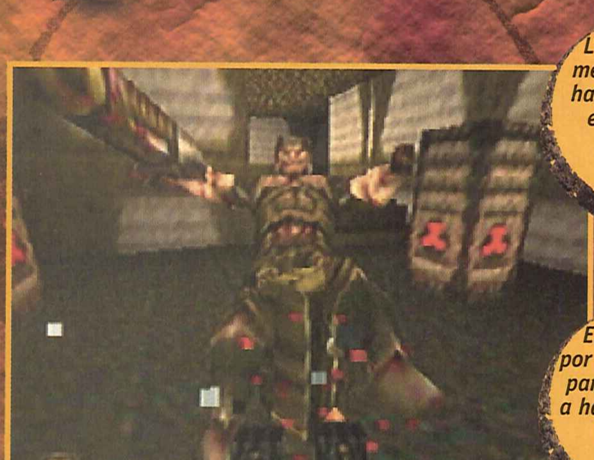


Considerado todavía por los expertos como el mejor "shoot'em up" que jamás se haya programado para PC y uno de los títulos imprescindibles para cualquier poseedor de una Saturn, «Quake» debe gran parte de su fama al "Slave Driver", el motor utilizado para generar el increíble mundo en el que te sumerge. Sus principales armas son el poder de crear escenarios de una robustez inigualable al estar formados íntegramente por polígonos texturizados y permitir darle vida a enemigos creados mediante la misma solidez técnica.

Lejos quedan ya los bitmaps utilizados por "Build", la herramienta empleada para crear los escenarios de «Duke Nukem 3D», o los sprites de los enemigos de juegos como «Doom 64». Por añadidura, todo el componente gráfico de «Quake» se beneficiará del anti-aliasing y demás posibilidades del hardware de Nintendo 64 para presentar un aspecto inmaculado en el que no se apreciará ni un sólo pixel.

Tal despliegue de medios visuales no mermará en absoluto -lo hemos podido comprobar nosotros mismos- la rapidez y suavidad de desplazamientos, a la que habrá que unirle una libertad total de movimientos para dirigirnos a cualquier lugar del mapeado, ya sea corriendo, saltando o nadando, y la posibilidad de mirar en cualquier dirección sin que se produzca deformación gráfica de ningún tipo.

El objetivo del juego no será otro que acabar con Shub Niggurath, un ser de pesadilla sacado de las historias del escritor de terror H. P. Lovecraft que encarnará toda la maldad



Las notables mejoras que se han logrado en el apartado gráfico.

El juego está por pulir, pero no parece que vaya a haber nada que objetarle.



El virtuosismo gráfico alcanzado propiciará efectos tan logrados como la distorsión de las formas durante las fases subacuáticas.





Aquí tenéis unos ejemplos de la pléyade de enemigos que encontraréis en «Quake».





Enemigos muy inteligentes.







Esta escena sirve para ilustrar la increíble inteligencia artificial de la que se está dotando a los enemigos. En ella podéis ver cómo dos monstruos se enzarzan en una lucha a muerte, tal y como ocurriría en la realidad si dos bichos de estos se encontraran cara a cara.

«Quake» no será un "shoot'em up" más para Nintendo 64. Su tenebrosa ambientación, su enorme variedad de enemigos y la emoción que encierran todos y cada uno de sus múltiples niveles, prometen convertirlo en una referencia ineludible en su género.

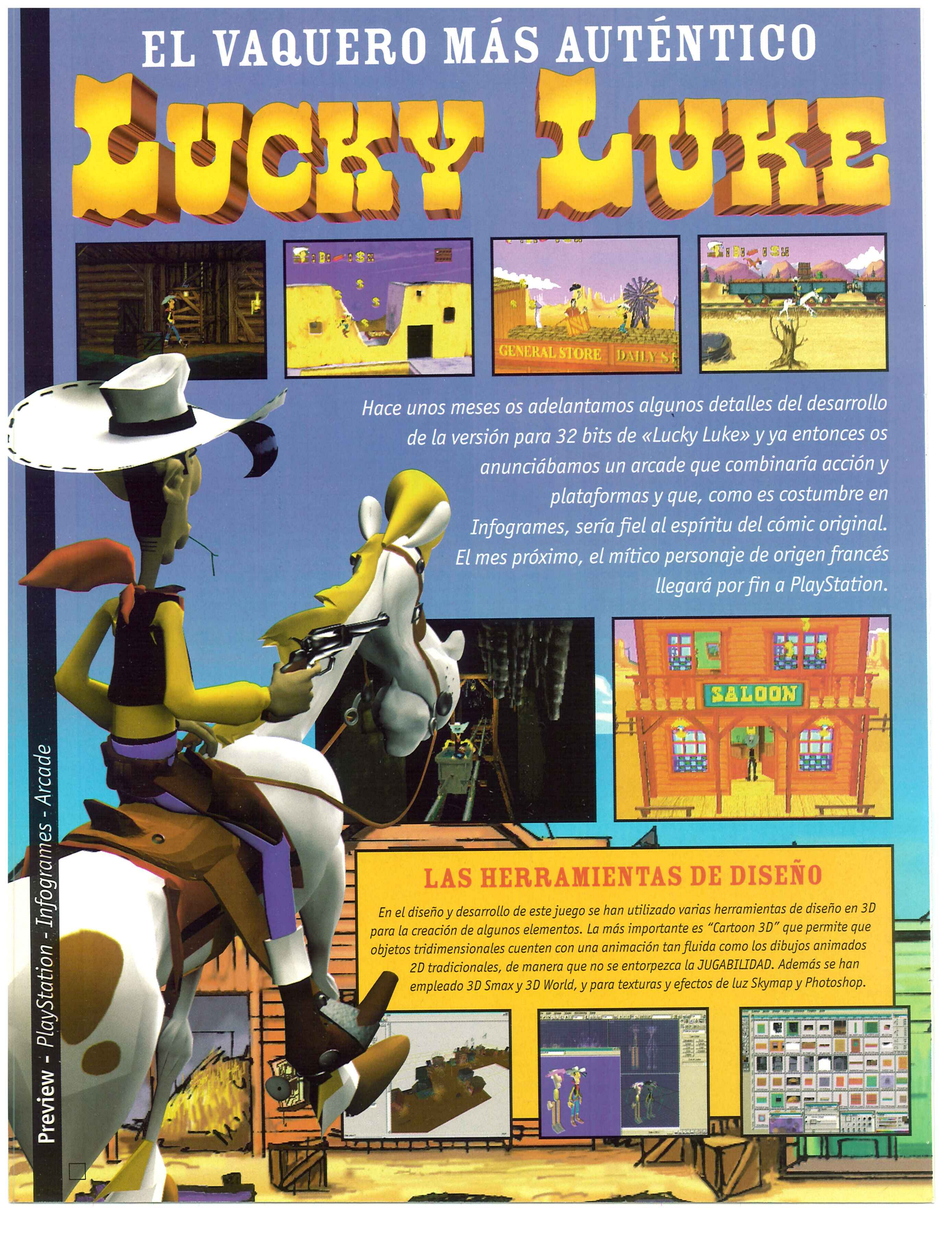
ancestral de los dioses primigenios. El Inframundo, La Dimensión del Maldito, El Reino de la Magia Negra y el Mundo del Antiguo son los cuatro extensos niveles que nos separarán de esta horrible criatura que no dudará en lanzar contra nosotros a toda su cohorte de zombies, marines espaciales, caballeros espectrales, sabuesos infernales, ogros armados con lanza-cohetes y demás ralea infecta para evitar que lleguemos hasta su guarida.

«Quake» mantendrá, por supuesto, las premisas clásicas de los "shoot'em up" subjetivos tradicionales: disparar a todo lo que se mueva para conseguir pasar de nivel, -este juego tendrá la friolera de 32- recoger innumerables ítems y armas, y resolver pequeños puzzles accionando todo tipo interruptores ocultos. En este sentido, la fidelidad con respecto a la versión original de PC será total, aunque ha sido inevitable realizar algunas modificaciones, como condensar algunas fases o tomar la decisión de no incluir algunos enemigos, aunque a cambio encontraréis muchos lugares secretos en los que obtener bonus creados en exclusiva para este juego para Nintendo 64.

En la versión alpha que hemos podido probar aún quedan aspectos por implementar, como las fuentes dinámicas de luz, mejoras en las rutinas de carga de niveles o un acabado más pulido de las texturas, pero ya se puede vislumbrar claramente la inmensidad de este grandioso juego que llegará a vuestra Nintendo 64 en olor de multitudes dentro de unas cuantas semanas. ¿Podréis soportar la espera?

EL VAQUERO MÁS AUTÉNTICO

LUCKY LUKE



Hace unos meses os adelantamos algunos detalles del desarrollo de la versión para 32 bits de «Lucky Luke» y ya entonces os anunciábamos un arcade que combinaría acción y plataformas y que, como es costumbre en Infogrames, sería fiel al espíritu del cómic original. El mes próximo, el mítico personaje de origen francés llegará por fin a PlayStation.

LAS HERRAMIENTAS DE DISEÑO

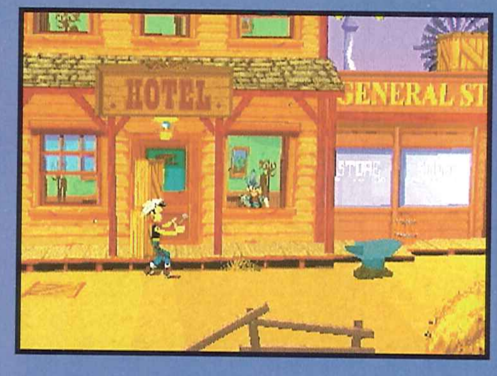
En el diseño y desarrollo de este juego se han utilizado varias herramientas de diseño en 3D para la creación de algunos elementos. La más importante es "Cartoon 3D" que permite que objetos tridimensionales cuenten con una animación tan fluida como los dibujos animados 2D tradicionales, de manera que no se entorpezca la JUGABILIDAD. Además se han empleado 3D Smax y 3D World, y para texturas y efectos de luz Skymap y Photoshop.

Que Infogrames edite un videojuego basado en un cómic es algo que no debería extrañarle a nadie: al fin y al cabo siempre ha sido su gran especialidad. Que el elegido haya sido Lucky Luke, tampoco debería ser una sorpresa, pues no en vano este espigado vaquero es uno de los personajes más carismáticos del cómic francés. Además, el juego cuenta con la ventaja de haber salido anteriormente para Super Nintendo y Game Boy (en su faceta de plataformas puras), lo cual seguramente ha servido como base para el planteamiento de este juego y su historia. De hecho, el argumento general es el mismo: los Hermanos Dalton han escapado de la cárcel y Lucky Luke debe, por supuesto, encontrarlos y encarcelarlos otra vez.

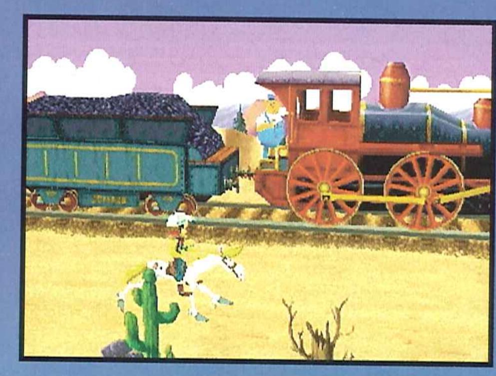
Algunas de las localizaciones, como la ciudad o el tren, serán las mismas e incluso habremos de cumplir misiones similares. Sin embargo todo parecido con versiones anteriores acabará donde empieza la tecnología "Cartoon 3D", un sistema de animación que da la fluidez de los dibujos animados a entornos 3D. Esto significa que la Ciudad de Abilane, el tren, la cantina, el poblado indio y los catorce niveles del juego ofrecen una apariencia en 2D, pero en algunos momentos podremos movernos hacia planos más profundos de los escenarios. Además, los objetos poseen un diseños tridimensional, si bien no podremos movernos libremente a su alrededor.

En cuanto al sistema de juego tenemos que decir precisamente que no hay un sistema de juego, sino muchos. De esta forma, deberemos enfrentarnos a fases en las que saltaremos sobre los tejados de un tren rescatando a los rehénes, otras en la que recorreremos poblados escapando de las trampas de los secuaces de los Dalton, otras en las que montaremos a nuestra caballo sorteando obstáculos... todo ello sin tener en cuenta las innumerables fases de bonus en las que deberemos afrontar los retos más variados como disparar a botellas o apostar a las cartas.

Diecinueve melodías originales, escenas cinemáticas en plan dibujos animados y voces dobladas al castellano redondean los puntos más atractivos de este compacto que llegará el mes próximo a PlayStation.

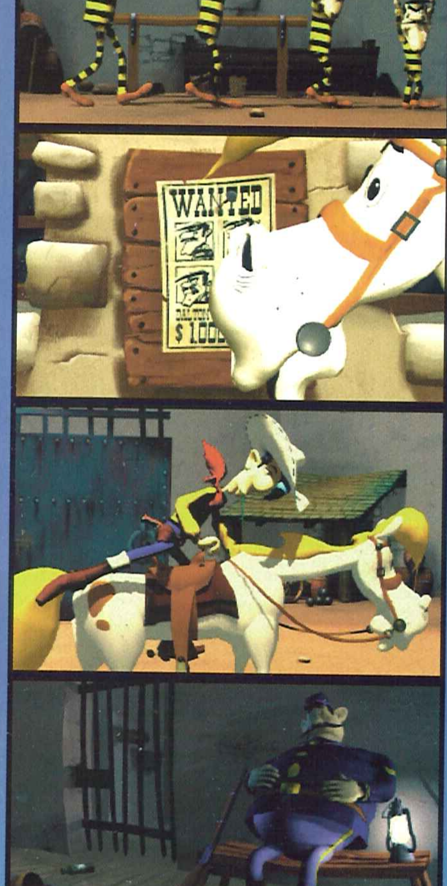


Lucky Luke protagonizará un arcade que nos invitará a afrontar un montón de situaciones diferentes, todas ellas relacionadas con las habilidades de este simpático pistolero.





Las fases de bonus serán de lo más variado. Una de ellas nos obligará a echarle un pulso a Jolly Jumper.



Una divertida intro y numerosas escenas cinemáticas entre fases irán poniéndonos al tanto de la historia mientras jugamos. Los textos estarán en castellano y además las voces también han sido dobladas.

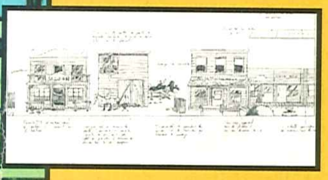


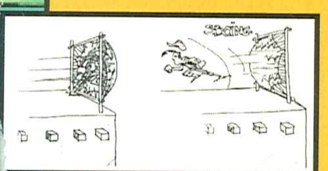


La gran variedad de retos existente en las diferentes fases.

Nos hemos hecho un lío con los dedos para pulsar los botones necesarios.

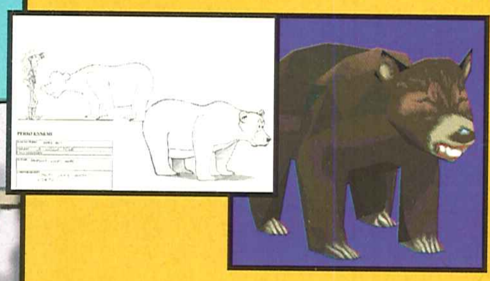
LA JUGABILIDAD



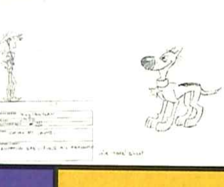


Tras diseñar los escenarios hay que dotarles de interés, así que sobre los bocetos básicos se trabaja colocando trampas, ítems y todo tipo de elementos "jugables" que luego han de ser probados para garantizar la diversión.

LOS PERSONAJES



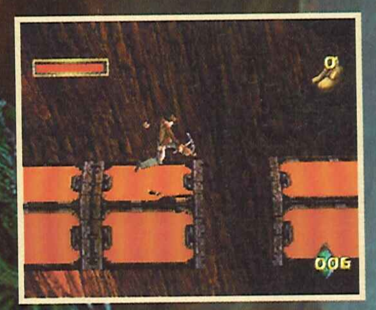




Los grafistas de Infogrames han sido fieles al espíritu del dibujo original, y han empezado su trabajo sobre bocetos 2D para construir personajes formados por hasta 500 polígonos. Por cierto, se han visto obligados a incluir algunos cambios como el de Lucky Luke que ya no fuma: ahora masca una ramita verde.



PITFALL 3D BEYOND THE JUNGLE™



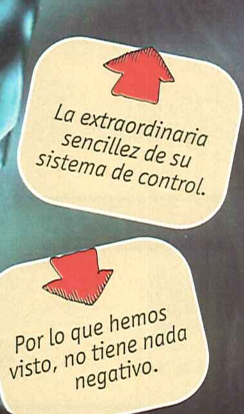
Tras una prolongada ausencia, Activision ha decidido rescatar del olvido a uno de sus héroes más emblemáticos, Harry Pitfall, quien si en 16 bits se las tuvo que ver con un dios Maya, en PlayStation le plantará cara a una horda entera de extraterrestres. Todo ello en un plataformas tridimensional revolucionario.

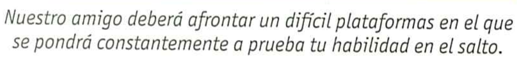
Y es que desde el primer momento en el que Activision se planteó la creación de un nuevo título de la saga «Pitfall», tuvo claro que debía tirar la casa por la ventana y hacer un juego que superase a su antecesor en todo. Por ese motivo, decidió cambiar el formato bidimensional tradicional de la serie por uno nuevo totalmente tridimensional, en el que la libertad de desplazamientos será total.

Pero no terminará ahí la cosa, no. En su avance por los niveles, Harry realizará tareas tan diversas como saltar, correr, colgarse, patinar o nadar, todo ello amenizado por los divertidos comentarios -en inglés, eso sí- de Bruce Campbell, el intrépido Ash de "El Ejército de las Tinieblas".

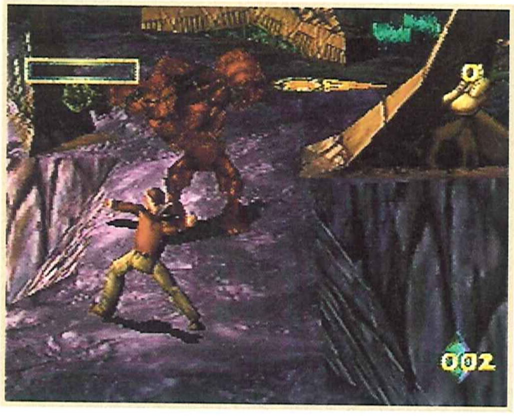
En lo referente a su estructura, «Pitfall 3D» presentará muchos niveles de apariencia bien distinta -como la ciudad o el volcán-, pero todos ellos con un mismo planteamiento consistente en encontrar un número determinado de objetos o interruptores para poder pasar a la siguiente fase. Obviamente, estos objetos estarán ocultos en los lugares más recónditos, por lo que para poder llegar a ellos tendrás que realizar tareas tan diversas como balancearte en una liana, esquivar trampas móviles o saltar por infinidad de plataformas, al tiempo que te enfrentas a toda suerte de enemigos.

El mes que viene os contaremos más cosas de este extraordinario título, que tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los mejores plataformas 3D para PlayStation.

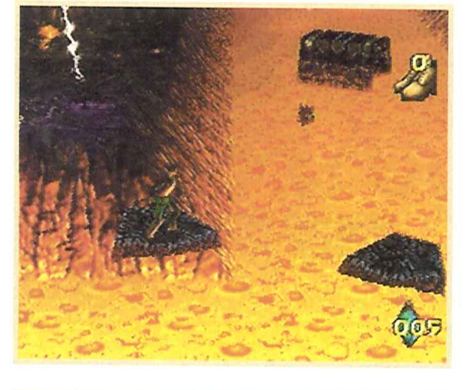




Nuestro amigo deberá afrontar un difícil plataformas en el que se pondrá constantemente a prueba tu habilidad en el salto.



Los escenarios serán totalmente tridimensionales y estarán poblados por todo tipo de criaturas peligrosas.





Un aventurero con solera



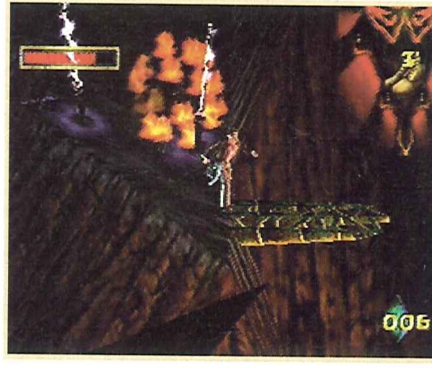
La saga de Pitfall es una de las más antiguas en la historia de los videojuegos, remontándose al mismísimo Atari. Su última aparición fue hace cuatro años, en ambas consolas de 16 bits, en un título sorprendente y de una gran jugabilidad.
Pues bien, el nuevo Pitfall que los chicos de Activision están a punto de lanzar, mantendrá el indudable carisma de su antecesor, pero añadiéndole un sugerente entorno 3D .

El género de las plataformas está viendo llegar exponentes admirables. Este título sera uno de ellos.









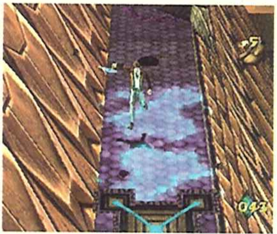
Un héroe muy completo



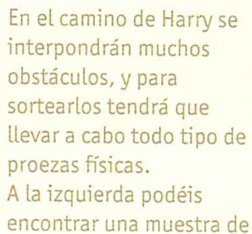
Colgarse



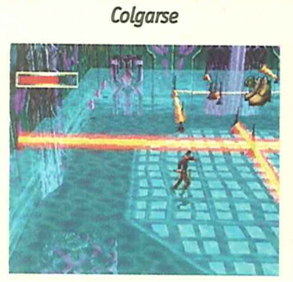
Correr



Esquivar



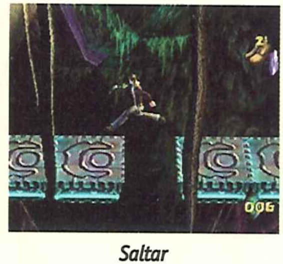
Flotar



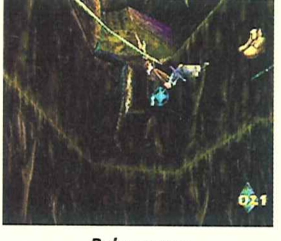
Patinar



Pelear



Saltar



Balancearse

En el camino de Harry se interpondrán muchos obstáculos, y para sortearlos tendrá que llevar a cabo todo tipo de proezas físicas.
A la izquierda podéis encontrar una muestra de las acciones que más frecuentemente tendrá que realizar. Como podéis ver, el repertorio de acciones de Harry se ha incrementado bastante en su paso de las versiones de las consolas de 16 bits a la 32 bits de Sony.

Vuela amigo, vuela alto

FRENZY

Prepárate para enfrentarte a los adversarios más peculiares y estrafalarios jamás vistos en PlayStation. «Frenzy», uno de los arcades más sorprendentes de todos los tiempos, viene dispuesto a codearse con los grandes del género.



Pese a lo que pueda indicar su nombre -frenesí en castellano-, «Frenzy» es un juego divertidísimo y desenfrenado, que te pondrá a los mandos de un caza biplano, en una recreación un tanto loca de la Europa de principios de siglo. En él, tu objetivo será derrotar al malvado Barón Von-To-Ten, un científico desquiciado que ha inventado una máquina que le permite transformar las verduras de su huerto y la comida de su frigorífico en un ejército de criaturas feroces, con el que planea conquistar el mundo entero.

Obviamente, la única persona que se interpone en su camino eres tú, que montado en tu avión tendrás que atravesar muchos y muy variados niveles hasta llegar al barón de marras. Eso sí, tras cada fase nos aguarda uno de sus secuaces y no sabéis hasta que punto pueden resultar peligrosos. Para morirse... de risa. y es que, a diferencia de otros juegos, «Frenzy» no pondrá el acento en el aspecto violento de la acción, sino más bien en el cómico, presentando unos villanos propios de una serie de dibujos animados, que te atacarán en masa nada más verte.

De hecho, este será el único elemento común que encontrarás en el juego, ya que sus misiones presentarán una estructura muy variada, con tareas tan diversas como reconocimientos o bombardeos, por poner sólo un par de ejemplos.

La variedad de sus simpáticas misiones, y su innovador formato.







El sentido del humor de este juego se podrá apreciar tanto en los enemigos como en ciertas situaciones: ¿quién había visto antes un avión bajo el mar?



El formato pseudo3D de «Frenzy» nos impedirá girar hacia los lados, y salir de los límites de la pantalla, excepto cuando nos enfrentemos con los jefes finales.





Una nueva alternativa

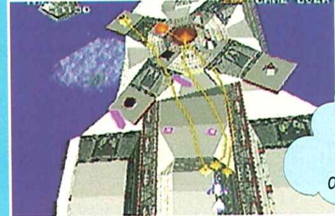
«Frenzy» será un título con una mecánica muy similar a los tradicionales "mata-mata", pero con un entorno 3D más original y un planteamiento mucho más divertido. Una buena alternativa a estos tres grandes arcades de la izquierda.



RayStorm



X2



Xevious 3D



El no gozar de auténtica libertad de movimimiento.

Botar una pelota: un juego para inteligentes.

KULA WORLD

Recogiendo la herencia del mítico «Marble Madness» de Atari, los programadores suecos de de Game Design están desarrollando un juego de los de "darle al coco" que tiene como protagonista a un objeto tan curioso como es un balón de playa. ¿Intrigado? Sigue leyendo y descubrirás las claves de la penúltima genialidad de Sony.



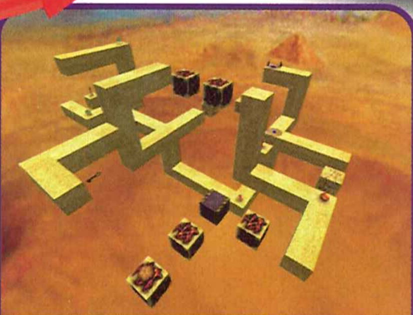


El objetivo de este original juego consistirá en ir botando una pelota por una serie de complejas figuras tridimensionales que flotan en el espacio mientras nos las ingeniamos para recoger las llaves que nos permitan pasar al siguiente nivel antes de que se termine el tiempo.

Dicho así parece sencillo, pero os podemos asegurar que aunque los primeros niveles no presentarán demasiadas dificultades, la cosa se irá complicando de tal manera que en cuanto hayáis avanzado un poco pasaréis horas -literalmente- enganchados a la consola intentando encontrar la solución de cualquiera de las decenas de escenarios que compondrán el juego.

El mecanismo utilizado por los programadores para darle variedad al desarrollo, más allá de saltar de plataforma en plataforma, ha sido el dotar de una capacidad de giro tridimensional a los escenarios, de tal manera que habrá determinados puntos donde podremos rotar en diversos ángulos toda la pantalla para llegar así a sitios de otra manera inaccesibles. Para que os hagáis una idea más aproximada de la mecánica del juego, habrá determinadas plataformas por las que podremos desplazarnos en cualquier sentido: sobre ellas, por debajo, o por los laterales. Pero esto no quiere decir que la pelota desafíe las leyes de la gravedad, ya que la pelota se adhiere magnéticamente a estas plataformas, aunque también es verdad que un mal salto puede hacer que la pelota caiga al vacío...

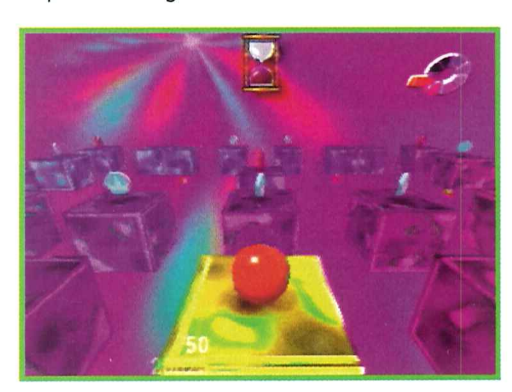
Bueno, como suele ocurrir en este tipo de juegos, resulta mucho más sencillo jugarlo que explicarlo, así que lo mejor que podéis hacer es esperar al mes que viene a que llegue «Kula World» y poneros a botar esta pelota como locos.



Al iniciar un nivel se nos mostrará durante unos segundos la imagen de la figura completa. Después, la vista cambiará y la cámara seguirá siempre a la bola desde atrás. El juego incluirá decenas de figuras como ésta.



Las figuras tendrán ítems que provocarán distintos efectos en la pelota, así como, por supuesto, numerosos obstáculos.









CARDINAL SYN™

Hubo un tiempo de magias, hechizos, de valerosos guerreros que combatían contra monstruos fabulosos. En esa improbable época y lugar que tantos libros y leyendas ha dado a la historia se sitúa este nuevo juego de lucha de Sony, un espectacular torneo repleto de detalles que os sorprenderán.

Su calidad gráfica y algunos detalles originales.

Habrá que revisar su concepto de simulación.

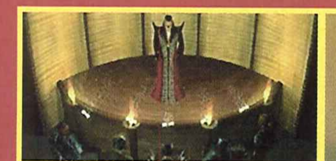
Parece que últimamente los equipos de programación están invirtiendo más imaginación en los juegos de lucha, tanto a la hora de recrear un entorno atractivo como a la de incluir elementos originales que le aporten un mayor interés a los combates. Por eso no resulta extraño que el sello Kronos -que ya ha probado fortuna en este género con «Dark Rift» para N64- esté completando un arcade para PlayStation que ya desde el primer momento desprende un aire diferente.

Para ello ha empezado por idear un mágico ambiente de espada y brujería en el que los guerreros más valerosos se verán envueltos en un impresionante torneo de dimensiones casi épicas.

Pero tan interesante o más que su llamativa puesta en escena resultará el desarrollo de los propios combates.

Para empezar, los ocho personajes y los dos jefes finales que protagonizarán «Cardinal Syn» gozarán de una total libertad de movimientos sobre escenarios 3D, tal y como pudimos ver en uno de los grandes del género como es «Bushido Blade». Pero, además, deberemos tener mucho cuidado de dónde ponemos los pies, ya que en algunos escenarios encontraremos objetos móviles que, si nos alcanzan, mermarán nuestra energía.

La posibilidad de recoger items a modo de pócimas mágicas o de armas de mayor poder de ataque redondean el apartado de novedades de un juego que, si tenemos en cuenta que, además, presenta un aspecto gráfico de lo más atractivo que hemos visto hasta la fecha, podría convertirse en uno de los nuevos mitos de la lucha. Al tiempo.







«Cardinal Syn» comenzará con una de esas intros que le dejan a uno con la boca abierta. En ella se explica la historia de por qué se enfrentan estos grandes guerreros y tiene como protagonista a una misteriosa sacerdotisa que luego formará parte del juego.









Ocho luchadores y dos jefes finales se enfrentarán en combates de ambiente medieval en los que las espadas, las hachas y otras armas blancas serán las principales protagonistas.

Casi por sorpresa Sony nos presenta este impactante simulador de lucha que, nada más poner los ojos sobre él, nos ha demostrado que puede convertirse en uno de los grandes del género.











Aquí os mostramos algunos de los elementos más destacados que incorporará este título. En la pantalla de la izquierda podéis ver una pequeña muestra de la"crudeza" que tendrán de los combates, que, con algunos golpes, no escatimará en "salsa de tomate"; en el centro os mostramos una de las cajas en cuyo interior hallaremos ítems tales como pócimas para recuperar energía o armas más poderosas; por último, en la pantalla de la izquierda encontraréis uno de los objetos móviles que aparecerán en los escenarios y a los que deberemos evitar, en este caso una vagoneta.

motorhead

un futuro sobre ruedas

En el futuro seguirá habiendo carreras de coches, aunque estos serán mucho más veloces y totalmente irrompibles. Eso es al menos lo que piensa Gremlin, que está preparando una competición de velocidad que pretende dejarnos pegados a nuestros asientos.







El juego también ofrecerá una opción para dos jugadores a pantalla partida. Un elemento que aumentará aún más la diversión en las carreras y que resulta ineludible para cualquier simulador de calidad que se precie.



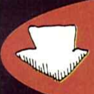

El juego ofrecerá diferentes vistas a elegir, algunas más jugables y otras más espectaculares.








La lograda sensación de velocidad y su jugabilidad.



En cuanto a opciones, no va a revolucionar el género precisamente.

Si hay algo que nos ha sorprendido en la versión beta que hemos visto de este juego, ha sido su salvaje sensación de velocidad. Los coches se desplazan a velocidades de vértigo por las localizaciones futuristas en las que se desarrollan las carreras, pero al mismo tiempo lo hacen con una sorprendente suavidad.

A pesar de presentar una competición ubicada en un futuro cercano, no estamos ante naves antigravitatorias -como las que vimos en «Wipeout»- sino ante coches de diseño similar al de los modernos prototipos actuales. Eso sí, aunque estos coches son capaces de alcanzar los 400 kilómetros por hora, poseen una curiosa particularidad: son totalmente resistentes a las colisiones.

Y es que, lejos de intentar buscar un simulador realista, Gremlin está completando un juego en el que lo único importante será la diversión y, por tanto, el mes próximo tendremos a nuestra disposición un interesantísimo compacto con el que cualquier jugador podrá disfrutar sin problemas desde la primera carrera.

Atentos a «Motorhead», porque promete. Y mucho.



Un Quijote para Super Nintendo.

Lufia

Para disfrute y regocijo de millones de usuarios, Nintendo presenta su penúltima sorpresa para su 16 bits: un nuevo RPG totalmente traducido al castellano. La oferta no puede ser más atractiva, sobre todo porque el juego parece lo suficientemente largo como para mantenernos entretenidos durante una temporadita.

El impagable detalle de la traducción.

No es muy atractivo gráficamente.



Una vez más nos encontraremos ante el reto de salvar la Tierra de la destrucción con la que la amenazan las fuerzas del mal. Una vez más seremos los héroes de un emocionante juego de rol traducido al castellano.

Sin embargo, a diferencia de otras aventuras para Super Nintendo, esta vez el rol será del bueno, del auténtico, es decir, de ese en el que los combates por turnos en los que la estrategia apara elegir el arma, la magia o el ítem apropiado en el momento preciso es mucho más importante que cualquier otro tipo de habilidad. Vamos, que se trata de un juego de rol al estilo «Final Fantasy VII», aunque salvado las distancias, claro.

A lo largo y ancho de los 24 megas de este cartucho podremos visitar cientos de localizaciones en las que encontraremos nuevos amigos que se nos unirán en el combate, montones de pueblos donde comprar armas, armaduras, pócimas o hechizos y, por supuesto, un considerable número de mazmorras donde los monstruos campan a su anchas antes de que los eliminenos. Por el camino nos veremos obligados a resolver puzzles de todo tipo y usar nuestra astucia a la hora de interpretar las pistas que se nos vayan proporcionando los habitantes de este mundo.

La estructura del juego recordará en muchos aspectos a «Zelda» ya que el mundo exterior nos servirá para recoger información, cambiar de armamento, buscar aliados... mientras que los calabozos serán las zonas en las que tendremos que luchar en serio y desentrañar los escondrijos de las peligrosas criaturas que amenazan a la humanidad.

Así pues, id sacándole brillo a la consola y preparaos para enfrentaros a uno de los retos más apasionantes que Nintendo nos haya ofrecido nunca, y además, en cristiano.

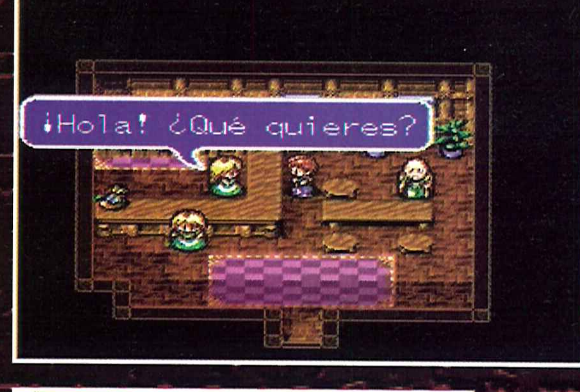
Ya sabéis, en mayo el rol vuelve a la Súper.





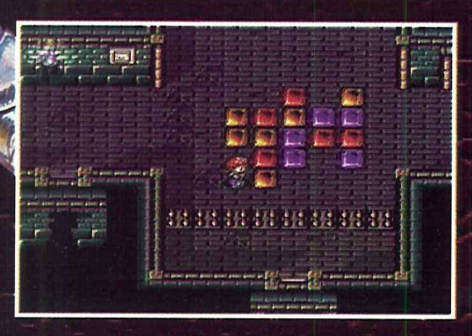


Esta pequeña aldea es sólo una muestra de las muchas localizaciones diferentes que encontraremos a lo largo y ancho de nuestra aventura. Todos los pueblos, incluídos los más pequeños, nos ofrecerán la posibilidad de ir a la Iglesia para salvar, a tiendas variadas a comprar y a una posada para descansar.





Para ir de un sitio a otro hay que moverse sobre este mapa general. Las casitas representan pueblos y los círculos los calabozos.





«Lufia» será un Juego de Rol puro que llegará el mes próximo con la intención de convertirse en el «Final Fantasy VII» de Super Nintendo.









Los combates que mantendrá nuestro equipo de héroes serán estáticos, lo que significa que tendremos que usar la estrategia para acabar con los monstruos. Cuando llegue nuestro turno de luchar podremos lanzar hechizos, emplear cualquiera de nuestras pócimas e incluso huir.

Los antecedentes



Illusion of Time



Secret of Evermore



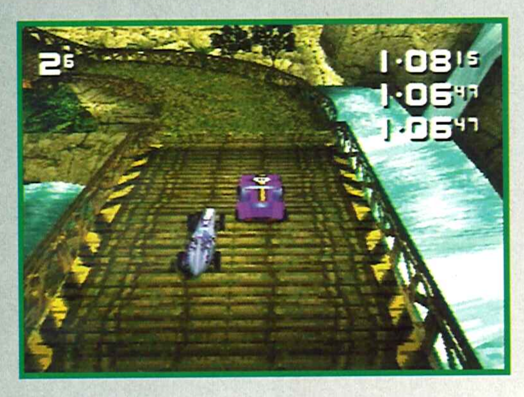
Terranigma

Como todos sabréis, esta no es la primera aventura que Nintendo traduce para su 16 bits. Sin embargo, sí que es la primera traducida que se aleja del planteamiento de «Zelda» para ofrecernos un aire mucho más "rolero" en el que los personajes están definidos por sus cualidades y las luchas son de estrategia y no de habilidad, lo que elimina cualquier elemento arcade. También es cierto que será el menos espectacular.

CIRCUIT BREAKERS

Chiquitos pero veloces

Circuitos bellamente diseñados, una gran variedad de vehículos y un planteamiento sencillo, son las características más destacadas de este juego de coches al más puro estilo «Micromachines».





El que Mindscape -una compañía que tradicionalmente ha desarrollado juegos de estrategia como el conocido «Warhammer»- esté desarrollando este título, ha sido una auténtica sorpresa no sólo por el radical cambio de registro, sino por la gran calidad que se le está imprimiendo. Y es que «Circuit Breakers» será un arcade de carreras divertidísimo, capaz de codearse con los grandes del género, como «Micromachines V3».

Al igual que en este famoso título de Codemasters, «Circuit Breakers» nos pondrá a los mandos de todo tipo de vehículos diminutos pero de gran potencia, con los que tendremos que atravesar en el menor tiempo posible circuitos repletos de items, obstáculos y curvas cerradas, que nos obligarán a dominar a la perfección el noble arte del derrape y el rápido contravolante

El juego hará gala de una buena calidad gráfica con detallados circuitos y variados vehículos. En lo referente a los modos de juego disfrutaremos dos, Tiempo y Carrera, y de una divertida opción que permitirá que cuatro jugadores recorran simultáneamente un buen número de locos circuitos. No os perdáis el próximo número si queréis saber más acerca de este título tan sugerente.

«Circuit Breakers» tiene elementos del divertidísimo «Micromachines» como los cambios de vehículo y su sencillo manejo. De «Motor Mash» hereda la estética de los circuitos.


Micromachines V3


Motor Mash




Una de las modalidades nos permitirá correr contra nuestra sombra, aunque son más divertidas las carreras de cuatro jugadores.



Los excelentes gráficos de sus circuitos.



La inteligencia de los rivales será muy alta, siendo muy costoso el adelantarlos en las curvas. Por suerte, el juego incluirá un buen número de items, que te ayudarán en esta difícil tarea.

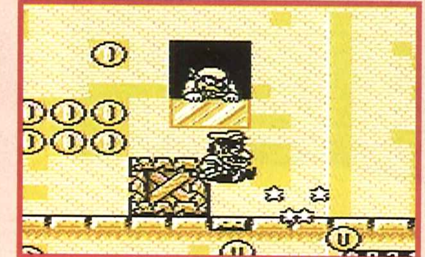


Tiene pinta de ser un poco difícil de controlar.

Eres malo, eres Wario







¡Ha vuelto! Es malvado, es peligroso y quiere demostrar que además, es mejor que Mario. Ya lo intentó hace unos años con un plataformas brillante lleno de alternativas y secretos, ahora vuelve a la carga matizando aún más sus diferencias con el héroe Nintendo: Wario sólo trabaja por dinero.

Y en este caso más aún ya que su palacio, sus riquezas duramente conseguidas, han sido saqueados. La rabia de Wario no tiene límite y ha jurado recuperar sus tesoros aunque ello le cueste el bigote. El plataformas que le han ideado para la ocasión le permitirá lucir sus más escandalosas habilidades para solucionar laberintos y escapar de las trampas que le han colocado sus ladrones. Y es que ahora Wario podrá hincharse como un globo, quedar plano como una hoja de papel, convertirse en un muelle viviente o un zombi un "poco" muerto y eso sin olvidarnos de sus saltos, de sus poderoso empujones y la recién adquirida habilidad de rodar y arrasar todo a su paso.

Toda esta preparación atlética le servirá para enfrentarse a un mundo donde tendrá que afrontar peligros de lo más variopinto que irán desde granjas con gallos malintencionados a los rascacielos de una concurrida ciudad. Por supuesto, Wario tendrá que encontrar los tesoros escondidos que le concedan el mayor porcentaje posible de juego y podrá probar suerte en algún que otro mini-juego, previo pago de algunas de las monedas que haya podido recuperar en su peligroso periplo.

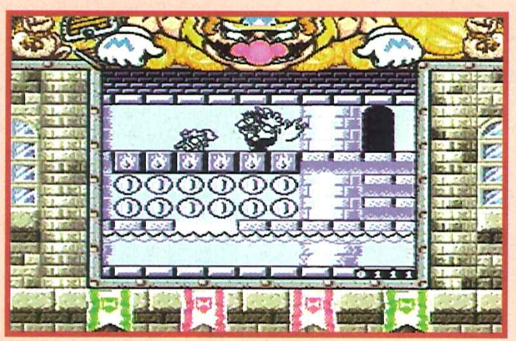
En fin, que habrá un poco de todo y todo de lo más prometedor. Plataformas, acción, aventura, algo de habilidad y un mucho de astucia para el alter ego de Mario, ¿quién sabe? A lo mejor hasta termina superando al fontanero más famoso de los videojuegos...

El personaje y sus variadas y divertidas habilidades.

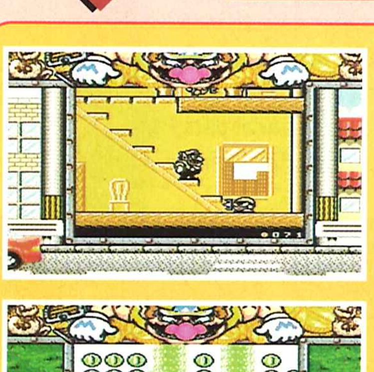
No parece demasiado difícil, al menos al principio.

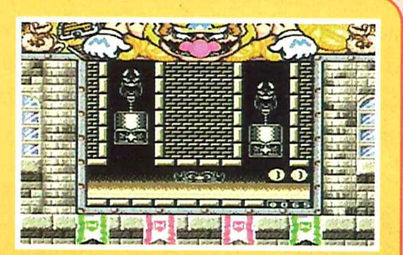


Hay algunos mini-juegos esperando a que Wario pruebe suerte. Eso sí, para jugar será le necesario pagar con las monedas que haya recogido.



Para que Wario pueda usar algunas de sus habilidades tendrá que dejarse cazar por ciertos enemigos, en este caso, arder puede resultarle muy útil.

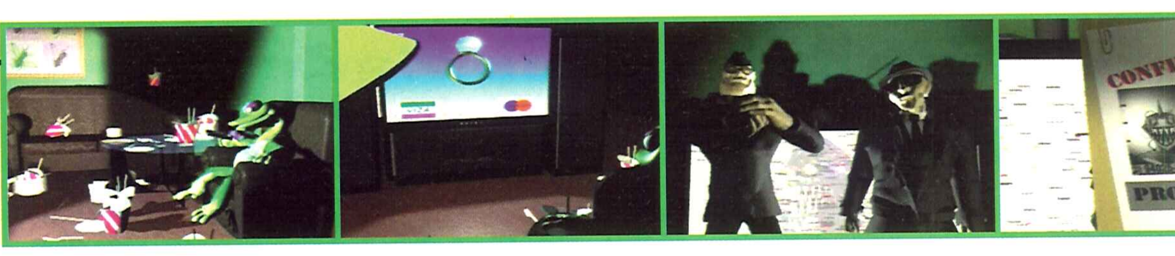






Un marcos y colores.

El cartucho está preparado para Super Game Boy lo que quiere decir que si lo jugáis con este periférico podréis disfrutar de las ventajas del color y de un marco diferente y muy apropiado para cada una de las fases.





Ha NACIDO una estrella

Gex, el simpático lagarto de Crystal Dynamics que pudimos ver hace algunos años paseándose por los circuitos de PlayStation, vuelve al ataque en este «Gex: Enter the Gecko» para alegría y alborozo de los amantes de las plataformas.

En cuanto se ha enterado de que Rez, su archienemigo mecanizado, ha vuelto a la carga con la intención de alterar la programación de su televisor y cambiarla por programas basura, no ha tenido más remedio que ponerse manos a la obra.

Para ello tendrá que sumergirse en un impresionante mundo tridimensional ambientado en diferentes series de TV y películas de cine y encontrar los mandos a distancia que le permitan recuperar el control de la situación.

"La Guerra de las Galaxias", "Indiana Jones", "Jurassic Park" y muchas otras míticas sagas cinematográficas son parodiadas con un exquisito sentido del humor en este sensacional plataformas y sirven para darle forma a los numerosos mundos "de película" que lo componen.

El método utilizado para pasar de un nivel a otro es muy parecido al visto en «Mario 64», de manera que en cada nivel hay tres mandos que podremos obtener cumpliendo distintas misiones y, cuando tengamos una cierta cantidad de mandos, podremos acceder a nuevos niveles.

El motor 3D de este «Gex» es sin duda el mejor que hemos visto hasta el momento en PlayStation, superando claramente a recientes títulos del mismo estilo como «Croc» o «Jersey Devil», y la libertad de movimientos que ofrece sólo es equiparable a la gran velocidad con que se desarrolla la acción.

Gex, por su parte, es capaz de dar dos tipos de saltos, cazar insectos con la lengua, golpear a los enemigos con la cola, trepar por las paredes e incluso lanzar patadas de kárate si es necesario.

Todo ello configura un excepcional juego de plataformas al que tan sólo se le puede achacar un defecto: ninguna de las tres cámaras de que dispone logra evitar cierta incomodidad en el seguimiento de la acción. A pesar de este inconveniente, «Gex 3D» se convierte, sin duda, en el mejor plataformas tridimensional para PSX, lo cual ya es mucho decir.

Rubén J. Navarro










Como es habitual en los juegos de Crystal Dynamics, la intro es magistral.

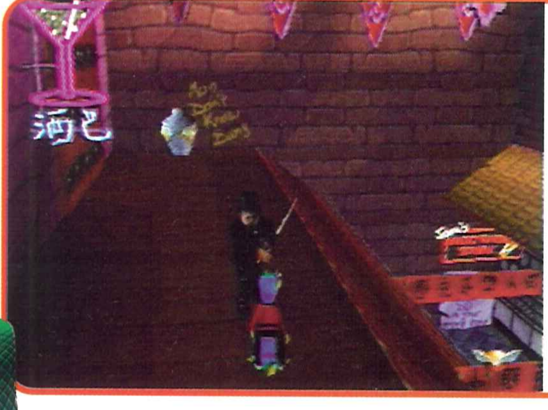
Escenarios de película

La variedad de los escenarios es enorme y todos están extraídos de películas o series de TV. Artes marciales, dibujos animados, ciencia-ficción, terror... Además, todos ellos tienen una realización impecable y están plagados de sorpresas.

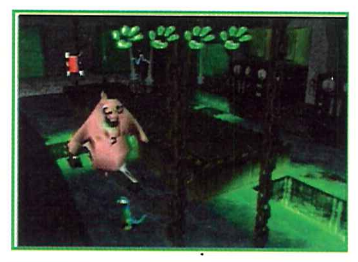
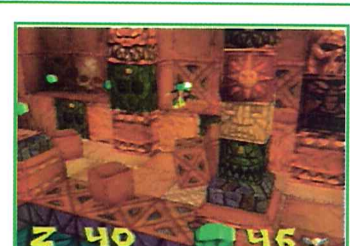



«Gex» es una de las mayores sorpresas de los últimos meses: se trata de un plataformas 3D absolutamente genial.



Lógicamente, los enemigos estarán siempre en consonancia con el género y el ambiente en el que estemos inmersos. Por ejemplo, en las películas de artes marciales nos enfrentaremos, entre otros enemigos, a peligrosos ninjas armados con katanas.

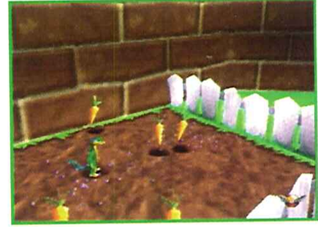


Hay otros mundos...

Además de los grandes niveles, podremos visitar un montón de pequeños escenarios a modo de fases de bonus en los que deberemos realizar misiones muy diferentes, lo cual le imprime una enorme variedad al juego. Así, por ejemplo, aquí tenemos a Gex enfrentándose a varios monstruos, a una panda de hechiceros y hasta haciendo de Indiana Jones en una pirámide azteca.

Recogiendo ítems.







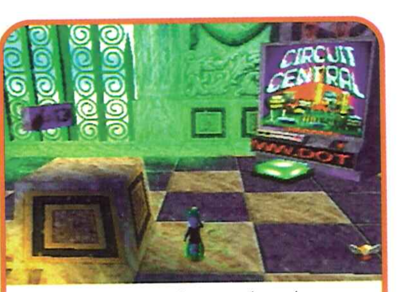
Las "monedas" típicas de los plataformas han sido aquí sustituidas por innumerables ítems, por supuesto, adaptados a cada escenario: calaveras, zanahorias, pilas... Al recoger un determinado número, obtendremos vidas extra.

Esta simpática lagartija, además de correr y saltar, podrá trepar por ciertas paredes.

Si crees que el género de las plataformas es simple y monótono, este juego te hará cambiar radicalmente de opinión.



Distribuidos por todas las fases hay numerosos televisores que suelen ocultar energía, vidas extra o que hacen las veces de "check point".



Este es el escenario central en el que se encuentran las pantallas que llevarán a Gex a los diferentes mundos cinematográficos y televisivos. También es bastante grande.





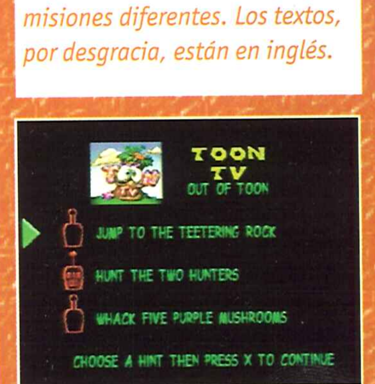


Gex es un tipo genial que no dudará en disfrazarse cuantas veces sea necesario para adaptarse al mundo en el que se encuentre: de James Bond, de Stormtrooper, de Karate Kid y hasta del mismísimo Bugs Bunny si hace falta.



Las misiones

En cada mundo deberemos conseguir tres mandos a distancia cumpliendo tres misiones diferentes. Los textos, por desgracia, están en inglés.





Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas 3D
Compañía:	BMG
Programación:	Crystal Dynamics
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	8 mundos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 93
La mansión embrujada de cualquier película de terror, el mundo prehistórico de "Jurassic Park", las pagodas orientales de "Karate Kid", los paisajes espaciales de la trilogía de Lucas... todo está recreado con humor, excelente ambientación y en perfectas 3D. Sensacional en este aspecto.

SONIDO: 92
Las distintas melodías recuerdan siempre a las películas en las que se basa cada nivel, mientras que el actor británico Leslie Philips le ha cedido su voz a este lagarto mediante más de cuatrocientas frases distintas dotadas de fina ironía. La pena es que, aunque no influyen en el juego, no han sido traducidas.

JUGABILIDAD: 91
A pesar de que los movimientos del lagarto no son muy precisos y las cámaras a veces nos descontrolan un poco, al final cualquier tipo de usuario disfrutará a tope.

DIVERSIÓN: 94
La variedad y atractivo de los mundos, la ajustadísima dificultad y el humor que envuelve a todo el juego dan como fruto un título divertido donde los haya.

VALORACIÓN: 93
Tras el dudoso intento de «Pandemonium», Crystal Dynamics ha dado pro fin con la clave del éxito para los juegos de plataformas. «Gex 3D» tiene todos los ingredientes para convertirse en un auténtico crack: sensación total de tridimensionalidad, un protagonista con carisma, decorados atractivos, sentido del humor, jugabilidad absoluta, sorpresas, buena música... Un auténtico juegazo recomendable para todo el mundo. Divertidísimo.

RANKING:
Gex 3D
Croc

Nintendo® Acción

Doble póster: «Yoshi´s Story» y «Fighter´s Destiny»
Regalamos 15 «Snowboard Kids» de N64 Guía de trucos de «Bomberman 64» y «Turok Game Boy».



Avance: Así es Quake 64

Ofrecemos las imágenes más espectaculares del próximo arcade 3D que surcará los chips de Nintendo 64.

Wario Land 2

La esperada revancha de Wario en Game Boy está casi aquí. Lee a fondo todo lo que se cocerá en el plataformas portátil del año.

Game Boy por las nubes

La portátil está en su mejor momento. Tiene grandes juegos (presentamos V-Rally y comentamos Pocket Bomberman) y los mejores periféricos (conoce cómo serán la GB Pocket y Printer).

Comparativa de lucha

Ponemos frente a frente los mejores cartuchos de lucha para N64. Descubre cuál es el juego que más pega en una comparativa sin precedentes.

Lufia, sabor RPG en español

La generación RPG de Super estrenará en breve un nuevo juego. Se llama Lufia y hablará perfecto castellano.



STAR WARS MASTERS











La PELEA de las Galaxias

Lucas Arts se ha introducido en el mundo de la lucha recurriendo a tres claves que aseguran el éxito. La primera casi no hace falta ni mencionarla: el carisma de los protagonistas. La segunda es el estilo tradicional y fácil de los clásicos "versus" donde la jugabilidad prima ante cualquier otra consideración. Y la tercera, el uso del siempre atractivo entorno tridimensional.

En cuanto a los combates, se librarán al estilo convencional al mejor de tres asaltos. Cada personaje cuenta con la peculiaridad de poder luchar con las manos limpias o desenfundar, cuando le parezca oportuno, su arma característica, lo cual implica movimientos y ataques muy diferentes en cada situación.

Los distintos escenarios están construidos de manera que los personajes tienen absoluta libertad de movimientos y, aunque pueden desplazarse en cualquier dirección, deben tener cuidado de no salirse de los límites del escenario para no perder el asalto. Este aspecto, el de la enorme libertad de acción de la que disfrutan los luchadores, es quizás el detalle más destacable del juego a nivel técnico, aunque tampoco hay que olvidar la considerable espectacularidad de los combates, que se aumenta gracias a los destellos que producen las armas, especialmente los sables laser.

Pero, sin duda, el punto fuerte de «Masters of Teräs Käsi» es el enorme interés que despierta poder ver a estos míticos personajes enfrascados en épicos combates. Y es que hay que destacar la fidelidad con la que los elementos más conocidos de la saga de "La Guerra de las Galaxias" se han visto representados en este juego.

Los escenarios, por ejemplo, están extraídos de escenas importantes de las películas y, de esta forma, podremos vivir -por poner un caso- apasionantes peleas sobre el nebuloso paraje de los pantanos de Dagobah mientras vemos al fondo la casita de Yoda, a R2 correteando por la orilla y al X-wing de Luke medio hundido en el fango.

En cuanto a la calidad gráfica del juego podemos decir que en general es muy buena y que ofrece algunos detalles de lujo (como la iluminación de los personajes con los destellos de algunas armas), aunque la realización de los escenarios no es excesivamente brillante.

En definitiva, los seguidores de Star Wars tienen ante sí un juego ineludible y los que gusten de los juegos de lucha descubrirán un CD muy divertido y con notables dosis de espectacularidad.

Sonia Herranz

Modos de Juego

Practice



Nuestros movimientos aparecen reflejados en pantalla, así como el daño causado con cada golpe. Ideal para descubrir los muchos ataques de nuestro héroe.

Survival



Tenemos una barra de energía para acabar con todos los rivales que se nos pongan a tiro. Sólo es un asalto por contendiente y después se recupera un poco de energía.

Team Mode



Elegimos cuatro personajes que lucharán contra un equipo elegido por la máquina. El luchador que gane un combate continúa en liza hasta ser eliminado o ganar.

Además de los ocho personajes iniciales hay cuatro más ocultos. Igualmente muchos luchadores cuentan con dos "caras" diferentes.



Lucas Arts se estrena en el género de la lucha con un excelente título que entusiasmará a los seguidores de la saga de "La Guerra de las Galaxias".



Los combates podrán ser a puño limpio o utilizando algún tipo de arma. La espada laser es seguramente el arma más espectacular.





Las presas son uno de los ataques más espectaculares y contundentes del juego, aunque no son fáciles de realizar. La cámara busca siempre el mejor ángulo para seguir estos movimientos.

Escenarios



BESPIN: *Desde la pista de la Ciudad Nube veremos las cúpulas de los edificios e incluso nos sobrevolarán las naves de Lando.*



CONGELADOR DE CARBONITA: *No cuenta con elementos móviles, aunque refleja a la perfección la sala donde Han fue congelado.*



DAGOBAH: *En el pantanoso planeta de Yoda se puede encontrar a R2-D2, el X-Wing de Luke y la casita de Yoda.*



ENDOR: *En el cielo se puede ver la Estrella de la Muerte a medio construir y gigantescos AT pasando de un lado a otro.*



ESTRELLA DE LA MUERTE: *No hay elementos móviles, pero la sala donde se enfrentaron Vader y Luke es totalmente reconocible.*



GENERADOR DE FUERZA: *Los largos puentes sobre el abismo del generador con sondas espía que sobrevuelan la zona.*

HOTH: *Se ve a los AT derrumbados por el incesante ataque de los Snowspeeder que a veces sobrevuelan el helado escenario.*





PALACIO DE JABBA: *La guarida del Rancor está llena de los huesos de sus víctimas e incluso se puede ver al monstruo tratando de escapar.*



TATOONIE: *Las desoladas arenas del planeta de Luke no tienen demasiados misterios. Es el escenario más flojo del juego.*

Golpes Bajos









Cuando el rival está en el suelo podemos asestarle unos golpes especiales que varían para cada personaje. Igualmente podremos "pisarle la barriga", aunque este golpe causará menos daño.





Los escenarios son totalmente 3D y nos meterán de lleno en el ambiente de las geniales películas de George Lucas, aunque algunos de ellas resultan un poquillo pobres.

Ataques Muy Espaciales





A medida que paramos, acusamos y propinamos golpes, la barra de energía de la parte inferior de la pantalla se va rellenando, sobre todo cuando usamos el arma del personaje.

Esta barra nos permite realizar una serie de golpes especiales con las armas propias de cada luchador. Con la barra llena hasta arriba un golpe de este corte es capaz de acabar con la mitad de la energía del contrincante.

Bien aprovechados, estos movimientos suelen ser fatales ya que, además del impacto, el impulso que recibe la víctima puede lanzarle fuera del ring. No se pueden parar ni esquivar.

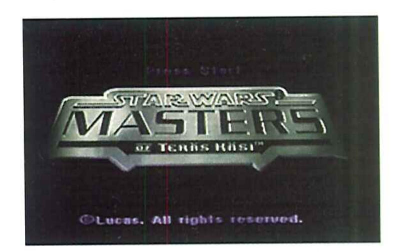






La sensación de 3D está bastante bien conseguida, la cual se acrecienta con la buenas tomas que ofrecen las cámaras.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	Virgin
Programación:	Lucas Arts
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 Luchadores
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 89
El universo "Star Wars" está muy bien reflejado y los luchadores poseen una animaciones brillantes, pero el aspecto gráfico en general no sorprende.

Sonido: 91
Las melodías extraídas de las películas amenizan magistralmente los combates.

Jugabilidad: 90
Está cargado de golpes especiales y combos, cuenta con el atractivo de poder jugar con o sin armas y los combates están llenos de alternativas. Muy dinámico.

Diversión: 90
Aunque hay cuatro personajes ocultos, la cifra inicial de ocho se queda corta comparada con otros títulos. Sus modos de juego y la gran cantidad de ataques subsanan en parte esta deficiencia.

Valoración: 90
Uno de los grandes atractivos de este título son sus míticos personajes y su excelente ambientación, por lo que, si te gusta la saga galáctica de Lucas, este «Masters of Teräs Käsi» te encantará. Si vas buscando un juego de lucha en general, te encontrarás con un título de mucha calidad y que sabe ofrecer rápidos y espectaculares combates, pero que quizás se queda un poco por debajo de los monstruos del género a nivel técnico. En cualquier caso, un gran juego, muy recomendable para todos los públicos, y que supone un excelente estreno de Lucas Arts en el difícil género de la lucha.

Ranking:
Soul Blade
Masters of Teräs Käsi
Dinasty Warriors



La MAGIA de la imaginación

Yoshi's Story

Nintendo demuestra con este juego que no hace falta abusar de los polígonos, de las texturas, de las dimensiones para conseguir asombrar, seducir y cautivar al jugador: a veces, sobra con un poco de imaginación para conseguirlo, y eso es precisamente lo que derrocha «Yoshi's Story».

Este juego es un plataformas en 2D de lo más tradicional en su planteamiento, que sigue la pauta marcada por el genial «Yoshi's Island» de Super Nintendo. Sin embargo, «Yoshi´s Story» tiene una cualidad que le convierte en un juego completamente diferente a todos y esa cualidad no es otra (y no os riáis), que contar con un grupo de protagonistas que se hacen querer desde la primera pantalla.

Y es que los seis dinosaurios con los que compartiremos este juego rezuman ternura y gracias a sus múltiples gestos, a la gracia de sus movimientos, a su facilidad para emocionarse y, sobre todo, a la inagotable colección de sonidos que producen, estos yoshis consiguen hacernos creer que tienen vida propia. Hasta tal punto, que perder uno de ellos te de una pena horrible. Y digo "perder", porque en este cartucho los yoshis no mueren (sería tristísimo, palabra) sino que son secuestrados por los secuaces de Bowser al perder sus energía o caer por un abismo. Menos mal.

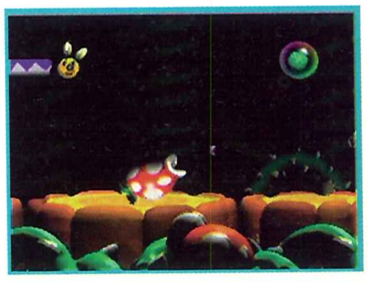
El objetivo de estas criaturas es liberar su isla de una maléfico encantamiento y para ello deben recorrer seis fases para al final derrotar al malvado Bowser. La estructura de las fases no es ni mucho menos tradicional. De hecho, no existe un final y para salir de la fase hemos de comer frutas suficientes para rellenar nuestro marcador. Si no encontramos las frutas o queremos ser selectivos con el tipo de manjar, podremos dar tantas vueltas a la fase como sean necesarias. Además, estas fases ocultan cantidad de sorpresas, bonus e items y dependiendo de cuántos encontremos variará la siguiente fase. Cada uno de los seis mundos está compuesto a su vez por cuatro niveles, y para completar el juego bastará con acabar un nivel por fase, pero siempre que volvamos a jugar y consigamos nuevos ítems podremos recorrer otros caminos alternativos. Estilo «Lylat Wars», vamos.

Obviamente es obligado hablar del aspecto gráfico de este juego que combina el detalle, el color y la búsqueda de lo original con una descarga de espíritu infantil que entusiasma. Los escenarios son desde retales de tela hasta cuevas de papel reciclado, pasando por lagunas de flotadores, recortables de cartón... idea locas con enemigos locos y situaciones hilarantes que te harán jugar siempre con una sonrisa en los labios.


Sonia Herranz



El juego ofrece sorprendentes situaciones, como este aro que debemos hacer avanzar girándolo a base de saltar y sin caernos.



Seguimos con las sorpresas: esta planta carnívora engullirá a yoshi y lo devolverá como un minúsculo puntito de color.



En las fases acuáticas debemos controlar a un yoshi rapidísimo capaz de nadar y lanzar la lengua en todas las direcciones.



Este simpático dinosaurio tendrá que empujar cajas o hacer rodar esferas como ésta para poder acceder a ciertos lugares.

No te olvides de...





Estos bloques activarán durante unos segundos ciertos elementos que nos pueden llevar hacia zonas secretas.

Para poder abrir estas puertas cerradas debemos encontrar previamente la llave que yoshi llevará como un huevo más.





Los jarrones son algo más que meros adornos ya que si saltamos en su interior descubriremos nuevas zonas.

Muchos items están protegidos dentro de burbujas que debemos explotar disparando uno de nuestros huevos.



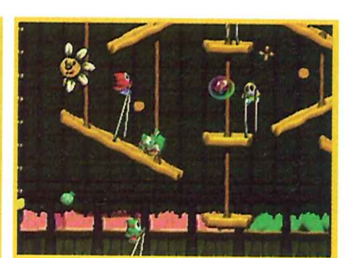


Los corazones son fundamentales para poder llegar a otros niveles. La mayoría de las veces están muy escondidos.

Los puntos de retorno, guardan la posición, y nos desplazarán a lo largo del nivel saltando de uno en otro.



La larguísima lengua de Yoshi le servirá para comer y para engancharse a ciertos objetos.

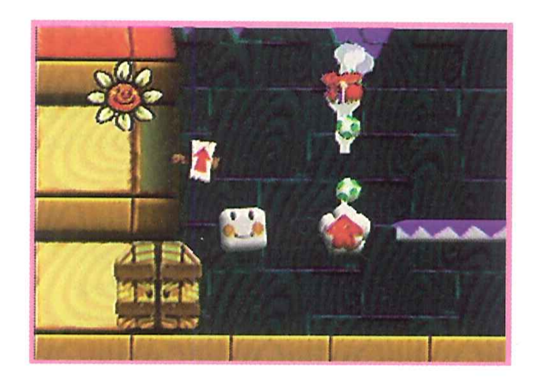


En algunas fases del juego la imagen se alejará en un rapidísimo zoom. Suelen ser lugares donde es más importante tener una perspectiva global que el detalle. Este zoom no afecta en absoluto a la nitidez y calidad técnica de los gráficos.

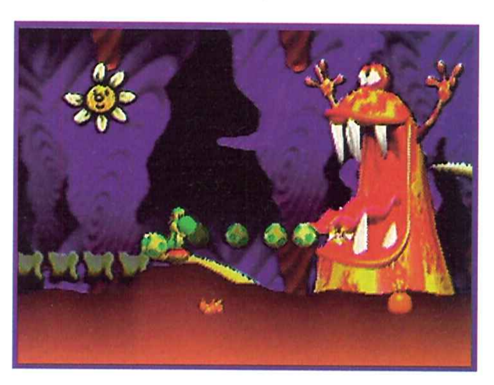




Nintendo 64 recibe un nuevo plataformas de aire infantil marcado por el colorido y la simpatía.









Tan sólo nos enfrentaremos a un enemigo final en la última fase y, por supuesto, será el mismísimo Bowser. El sistema para acabar con él, como siempre, será acertarle con unas cuantas bombas bien tiradas.



Una de retos...





En cualquier momento podemos tropezar con uno de estos dos retos, desafíos que nos harán ganar un puñado de melones, fruta muy importante dentro del juego. El primero consiste en llevar una torre de cajas sana y salva durante un determinado trecho, mientras que el otro es más sencillo: llegar hasta el final del nivel antes de que el comecocos acabe con los melones.



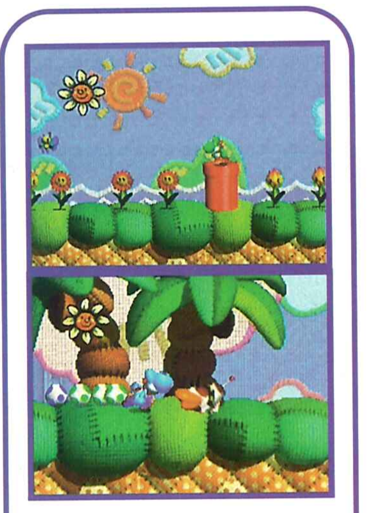
Se termina una fase al llenar la pantalla con frutas devoradas. Podemos quitar y poner este marcador durante el juego.



En ciertos niveles hay algunos enemigos más o menos gordos que ocultan algunos items importantes.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Nintendo
Programación:	Nintendo
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	24
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	96 Megas

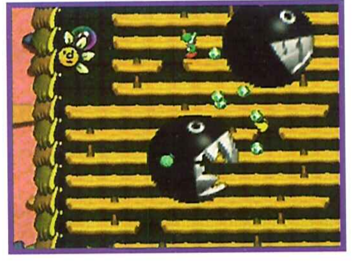




Las flores y los perros son los mejores amigos de los yoshis. El can les ayudará a encontrar items ocultos y las flores les devolverán energía y les ayudarán a saltar.



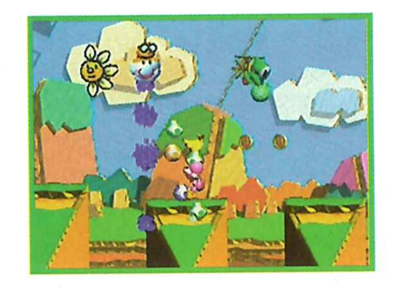
Con esta simpática sombrilla Yoshi podrá bajar planeando desde grandísimas alturas .







El juego es una auténtico despliegue de personajes entrañables, formas originales y texturas innovadoras, configurando un mundo que sorprenderá a los más pequeños por su aire de cuento.







Gráficos: 92
Coloristas, originales, variados, sorprendentes... todo ello envuelto en un aire infantil, como de cuento. Resaltan las animaciones de todos los personajes y la expresividad de los yoshis.

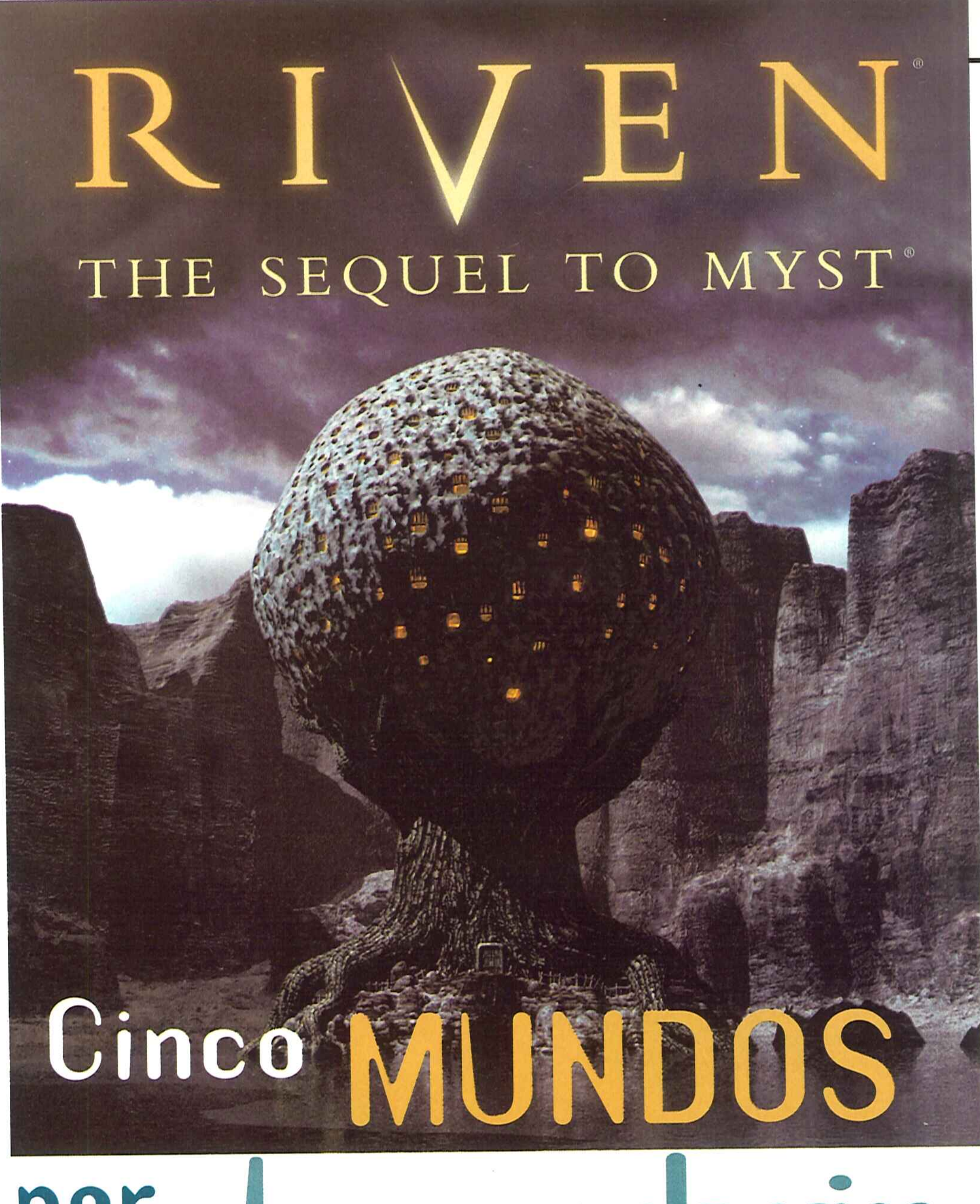
Sonido: 91
Sobre la base de melodías clásicas se desarrollan los típicos, simpáticos y pegadizos ritmos Nintendo. Los efectos sonoros, en especial los de Yoshi, son de lo mejorcito que hemos oído.

Jugabilidad: 89
Yoshi es capaz de hacer muchas, muchísimas cosas, y todas con precisión y velocidad. Plagado de alternativas y siempre con elementos nuevos.

Diversión: 87
Es un juego muy divertido, aunque demasiado fácil. Se pueden abrir todos los mundos demasiado pronto y no es difícil descubrir la mayoría de sus secretos.

Valoración: 89
Precioso gráficamente, derrochando imaginación por los cuatro costados y con unos protagonistas que parecen vivos, este plataformas es una auténtica maravilla visual en dos dimensiones. Sin embargo, tiene el problema de que se hace demasiado corto, sin que resulte para nada difícil ni acabarlo ni descubrir gran parte de sus secretos. Esta excesiva sencillez, unida a su aire infantil, le convierte en un juego muy divertido, tierno y entrañabale, pero orientado especialmente hacia los más jóvenes de espíritu.

Ranking:
Yoshi's Story
Mischief Makers



Cinco MUNDOS por descubrir







En 1993 apareció un título llamado «Myst», que conmocionó el género de los juegos de aventuras -especialmente en PC- y que fue editado en los formatos más importantes, convirtiéndose en una de las aventuras gráficas más vendidas de la historia.

Hoy tenemos ante nosotros este «Riven», la secuela del juego que vio la luz en PlayStation hace algo más de dos años y que causó una muy buena sensación por su aspecto gráfico auténticamente de lujo.

Como muchos sabréis, «Myst» era una aventura con visión subjetiva en la que teníamos que recorrer de cabo a rabo una misteriosa isla en la que se nos obligaba a resolver una enorme cantidad de enigmas de gran complejidad.

El secreto de su éxito se sustentó en tres pilares: su elaborada historia (que incluso ha dado pie a un libro), el interés de sus puzzles y el increíble nivel de detalle de los escenarios, que, a pesar de tratarse de pantallas en su mayoría estáticas, ofrecían una una resolución impresionantes.

Pues bien, la mejor manera de definir a este nuevo «Riven» es que -sin que esto suponga un inconveniente, sino todo lo contrario- vuelve a ofrecernos "más de lo mismo".

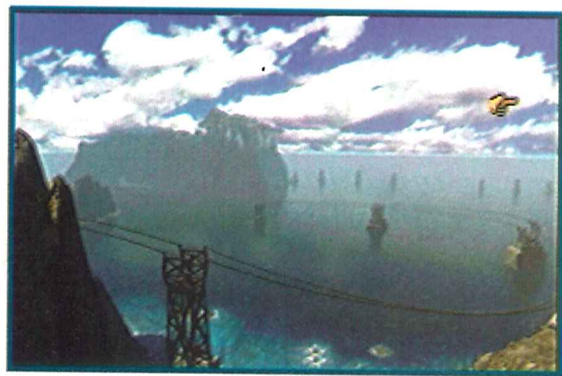
Cyan ha retomado el planteamiento del juego original, y las únicas reformas que ha introducido se encuentran en el aspecto técnico, asegurándose de que los paisajes prerenderizados, las escenas de vídeo o los efectos de sonido sigan beneficiándose de los adelantos tecnológicos y continúen siendo capaces de despertar la admiración del espectador. Cosa que se ha conseguido al 100%, os lo podemos asegurar.

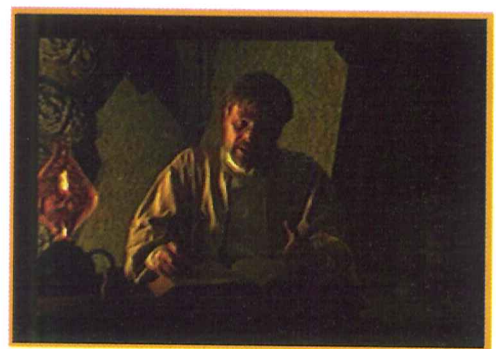
De esta forma, «Riven» presenta nuevos enigmas, innumerables escenarios de sorprendente belleza y un terreno gigantesco por explorar: nada más y nada menos que cinco islas, que se reparten en otros tantos CDs.

Por lo que os hemos contado hasta aquí, podríais pensar que estamos ante una aventura muy apetecible para cualquier tipo de usuario. Pero lo cierto es que, en contra de las apariencias, no es así. «Riven » es una aventura de una calidad gráfica sorprendente y de una ambientación sensacional, pero el problema es que se hace demasiado densa, excesivamente complicada y mucho me temo que no es un juego pensado para el gran público. «Riven» es un juego que, por su tremenda personalidad, no dejará frío a quien se ponga ante él: levantará odios entre los amantes de la acción y pasiones entre quienes gusten de devanarse al máximo los sesos. Si perteneces a este segundo grupo - y sabes inglés- tienes ante ti un juego ineludible.

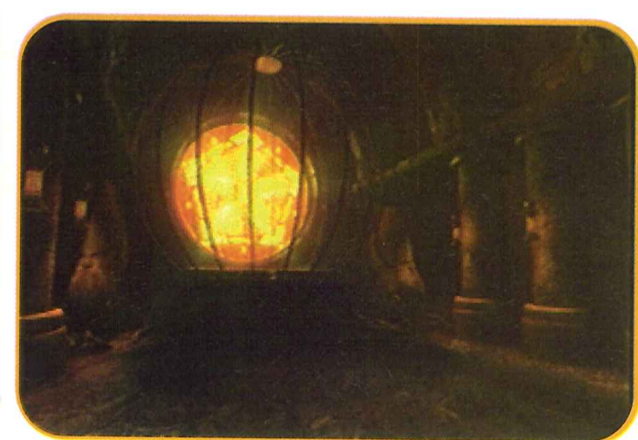
Jonathan Dómbriz







La mayor parte de nuestra aventura la viviremos en solitario, pero de vez en cuando encontraremos algún personaje que nos dará la charla.



La continuación de «Myst» es una aventura que sorprende por su aspecto gráfico pero que plantea enigmas demasiado complicados.









En la mayoría de las ocasiones los "puzzles" consistirán en mover palancas, buscar combinaciones, interpretar signos... en definitiva, serán problemas de lógica que deben resolverse en sitios concretos, ya que no se nos permite transportar objetos.

87.6.10 They held for more than thirty years, but the corrections I made to Riven have finally failed - the island has resumed the familiar pattern of decay that is the hallmark of my father's work. I must now race to implement this new patch before it's too late. I only hope that my revised theories are sound.

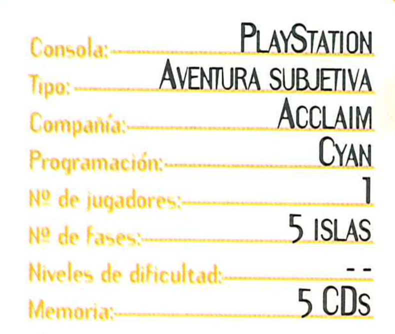
En «Riven» no hablaremos con los personajes, pero en ocasiones deberemos leer larguísimos manuscritos -en inglés- para enterarnos de qué va la historia.

Un juego muy pausado

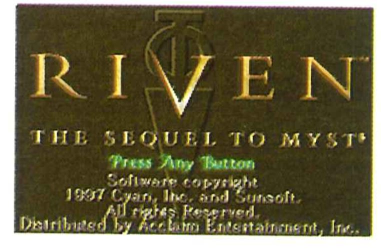
Salvo unas cuantas escenas de vídeo, las únicas animaciones que hay en «Riven» son las de los viajes a las islas. Este aspecto, unido a la lentitud de los desplazamientos y a que nunca vemos a nadie con quién hablar, hacen que el juego adquiera un ritmo intenso, algo denso... Desde luego, la acción no es su rasgo más característico.







Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	AVENTURA SUBJETIVA
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	CYAN
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	5 ISLAS
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	5 CDs



GRÁFICOS: 93

Salvo algunas escasas animaciones y escenas de vídeo (por cierto, geniales), el juego es muy estático, pero la belleza y el realismo del mundo de «Myst» son realmente increíbles.

SONIDO: 93

Los efectos, combinados con la música y con los gráficos, crean una atmósfera muy rica en detalles. Las voces están en inglés.

JUGABILIDAD: 82

Tan sencillo como coger el pad y empezar a explorar. Sólo hay un botón de acción y, dependiendo del objeto sobre el que esté el puntero, éste adoptará una forma u otra. Ahora bien, la dificultad de los puzzles es más que considerable.

DIVERSIÓN: 88

Depende de vuestro ingenio y paciencia. Si sois inteligentes y reflexivos, y os gusta poner a prueba vuestras dotes deductivas, vais a disfrutar a tope.

VALORACIÓN: 89

«Riven» es un juego enorme, intenso, absorbente y consigue metemos de lleno en un mundo tan bello como enigmático.
Si buscas una aventura tranquila, pausada, que fomente tu capacidad de observación y de deducción y que exija de ti tanta paciencia como inteligencia, no encontrarás un título mejor. Ahora bien, avisamos que, por la parsimonia de su desarrollo y la considerable complejidad de sus enigmas, este juego puede llegar a resultar desesperante para quienes gusten de las aventuras con algo de acción. Y aunque ni los textos ni las voces resultan fundamentales para avanzar en el juego, están en inglés.

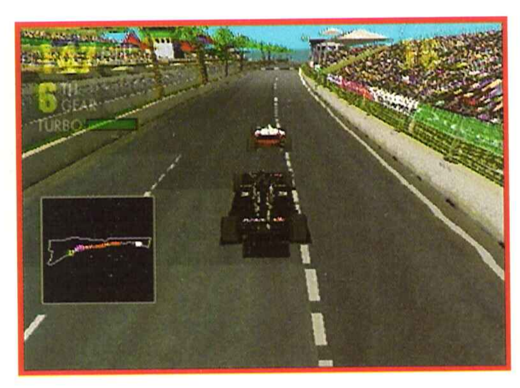
RANKING:

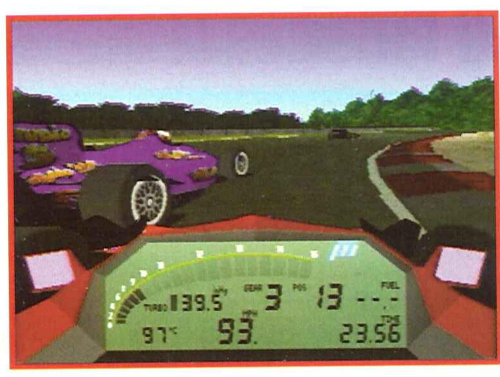
Riven

Myst



newman haas racing







Nadie puede poner en tela de juicio que uno de los juegos más exitosos y representativos en la historia de PlayStation ha sido y es «F-1» (en cualquiera de sus dos entregas). Esto lo sabe mejor que nadie la propia Psygnosis, -creadora el juego- quien ha decidido aprovechar el "engine" de aquel simulador para lanzar un nuevo programa de características casi idénticas.

Así pues, nos encontramos ante una nueva competición de velocidad en monoplazas, pero en la que en lugar de en coches de fórmula 1 correremos en vehículos de la modalidad Cart Racing (muy parecidos de aspecto pero algo menos potentes) y cuyas carreras se desarrollan sobre diferentes circuitos reales, urbanos o profesionales.

Teniendo en cuenta que se ha utilizado el mismo motor para el juego, nos volvemos a encontrar con una realización técnica impecable que resulta enormemente brillante tanto en lo que respecta al diseño de vehículos y circuitos, como a la sensación de velocidad que ofrece. Y lo mismo se puede decir del completísimo repertorio de pilotos, circuitos y modos de juego, entre los que encontraremos el siempre atractivo Campeonato, el divertido "Challenge" y la posibilidad de disputar carreras de exhibición, modos que se podrán afrontar con uno o con dos jugadores simultáneamente.

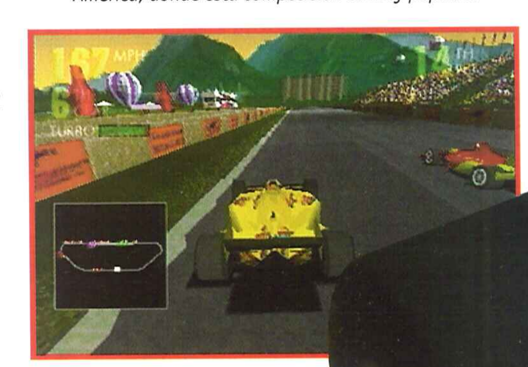
Por último, añadiremos que su incuestionable jugabilidad y las considerables posibilidades de configuración, convierten a «Newman-Haas Racing» en un compacto capaz de adaptarse a cualquier tipo de jugador, ya sea novato o experto en estas lides.

En definitiva, en este nuevo simulador de Psygnosis encontraremos todas virtudes que descubrimos en «F-1 ´98», ya que -con algunos matices- se trata prácticamente del mismo juego.

Manuel del Campo

TRACK SELECTION
Emmerson Fittipaldi Speedway
Rio de Janeiro
Type Tri Oval
Length 1.864 miles
Laps 107
Race Distance 200 miles
Turns 3
Lap Record 33.458 secs
Holder Michael Andretti 1997
Overlay
Back
Select

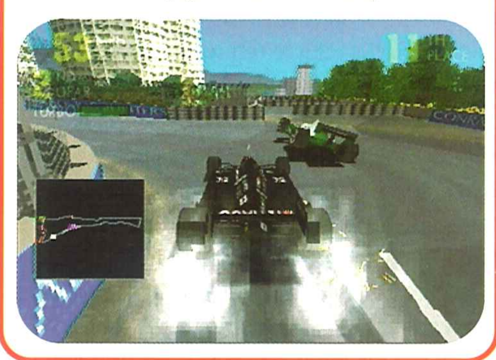
El juego incluye 11 circuitos reales, aunque prácticamente desconocidos en España ya que todos se encuentran en América, donde esta competición es muy popular.

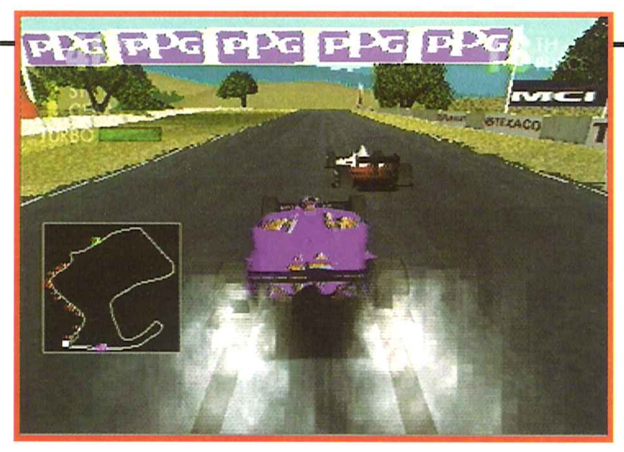


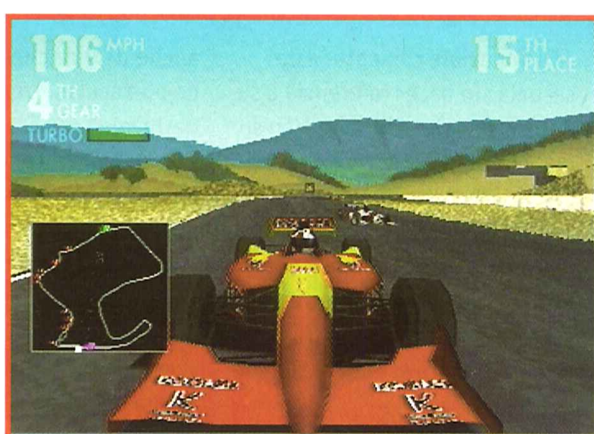
Más VELOCIDAD en monoplazas

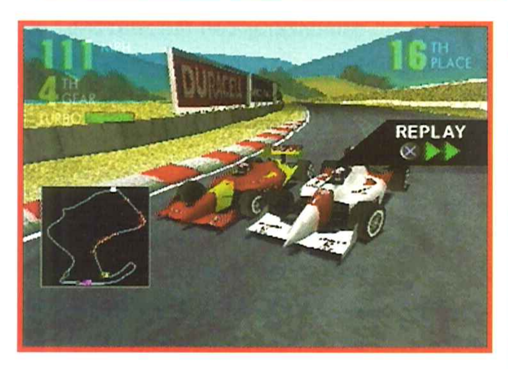


Las colisiones en este juego son tan reales como espectaculares. Cuando nos rocemos con otro coche veremos cómo se abre bruscamente el ángulo de cámara, intentado reflejar el desconcierto del piloto.

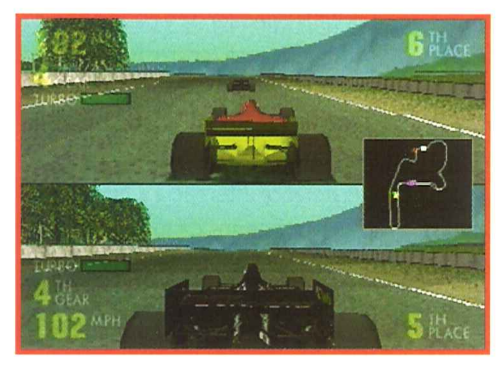








Después de cada carrera podremos disfrutar de una espectacular repetición ofrecida mediante numerosas cámaras.

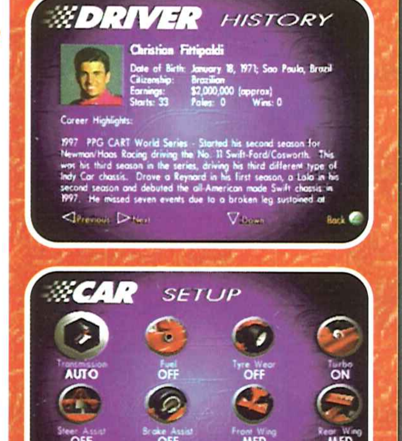


Cualquiera de los 3 modos de juego puede ser compartido por dos jugadores, los cuales pueden elegir su vista.



Opciones para todo

El juego posee los pilotos y circuitos de la competición real. Además, el menú que veis abajo nos permite ajustar ocho aspectos de nuestro vehículo. En realidad se trata casi de las mismas características que modificábamos en «F-1», aunque aquí se hace todo en una sola pantalla.



Este juego es muy similar a «F-1´98», pero con otro tipo de coches y otros circuitos y pilotos.

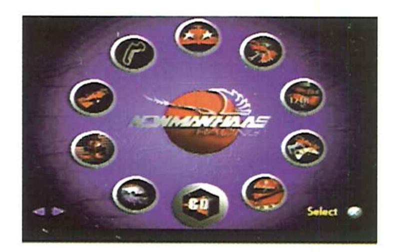


El modo Challenge nos obliga a superarnos en cada carrera.



Las visitas a los boxes serán necesarias en muchas ocasiones.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	VELOCIDAD
Compañía:	PSYGNOSIS
Programación:	STUDIO 33
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	11 CIRCUITOS
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 94

Excelentes en todos sus apartados, tanto diseños de coches y vehículos como en la sensación de velocidad.

SONIDO: 90

Los efectos de sonido son muy buenos, y la música muy apropiada, aunque los comentarios están en inglés.

JUGABILIDAD: 93

Un juego capaz de adaptarse a cualquier tipo de jugador, tenga la habilidad que tenga. Muy manejable.

DIVERSIÓN: 90

Lo tiene todo para ser un excelente juego de carreras, pero resulta demasiado parecido a «F-1´98», aunque algo menos atractivo.

VALORACIÓN: 92

Si analizáramos este juego independientemente de sus dos predecesores de la saga «F-1» estaríamos hablando de un juego imprescindible, ultra recomendable, fantástico. Realmente es así, pero el problema de «Newman-Haas Racing» radica precisamente en su gran virtud, que no es otra que el hecho de que su propuesta no difiere prácticamente en nada de la de «F-1 ´98»; de hecho, salvo los circuitos y los pilotos, se trata de dos juegos prácticamente iguales.
Si eres un fanático de la velocidad y de la saga «F-1», aquí tienes otro auténtico juegazo. Pero si aún desconoces el buen hacer de Psygnosis en este género, quizás deberías empezar por el principio...

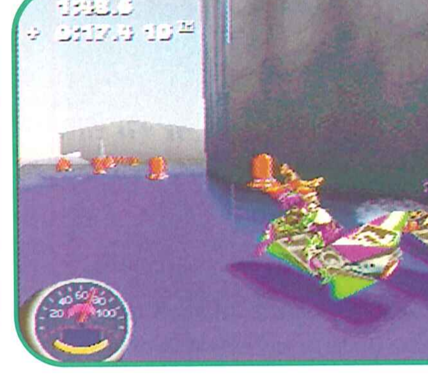
RANKING:

F-1 ´98

Newman Haas













Jet Rider II

Motos con tecnología punta

Es imposible comentar esta secuela sin hacer referencia a su antecesor. «Jet Rider» fue en su día un original y correcto juego de carreras cuyo mayor atractivo residía en los vehículos que permitía conducir: unas motos futuristas que se desplazaban sobre colchones de aire, capaces de correr sobre cualquier tipo de superficie.

Veinte corredores, pertenecientes a cuatro escuderías distintas, competían ferozmente por la primera posición a lo largo y ancho de diez circuitos repletos de obstáculos, trampas y desniveles.

En su momento, «Jet Rider» no nos acabó de convencer porque, pese a ofrecer carreras frenéticas y espectaculares, le faltaba algo de garra. Además, los circuitos presentaban a veces un aspecto muy poligonal, lo que reducía bastante su gran encanto.

Obviamente, Sony no ha querido repetir con «Jet Rider II» los mismos errores y ha introducido en este título algunas reformas.

Para empezar, ha reducido a diez el número de participantes simultáneos en las carreras, lo que permite ofrecer gráficos mucho más fluidos y realistas.

Los escenarios también han cambiado y, aunque en general siguen ofreciendo un aspecto poco acorde con el ambiente futurista del título, hay algunos, como el de la ciudad de Los Angeles destruida por un terremoto, que sí está más en la línea de lo esperado.

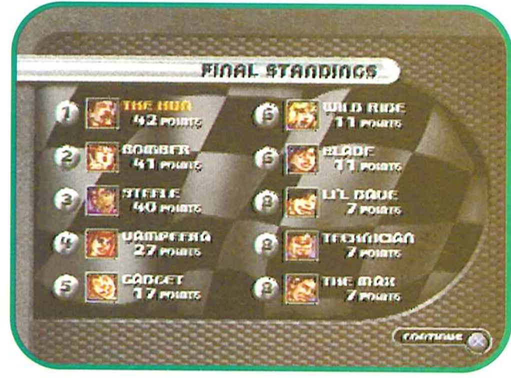
En lo referente a la estructura del juego, mantiene las cuatro modalidades de carrera de la primera parte, es decir: Carrera Individual (un solo circuito), Temporada Completa (todas las pistas disponibles del juego), Circuitos Aleatorios (sólo corres los que quieras) y Práctica. También como en el primero, comenzarás con tan sólo tres pistas disponibles, teniendo que liberar las siete restantes.

Lamentablemente, aunque «Jet Rider II» es más adictivo y está mejor acabado que el original, tampoco logra alcanzar una posición privilegiada dentro de su género. Sí, es un arcade rápido, emocionante, y no presenta ningún fallo grave, pero quizás le presta poca atención a los detalles pequeños y de apariencia insignificante (como, por ejemplo, establecer rasgos distintivos para los corredores de cada escudería), que es lo que realmente diferencia a los juegos extraordinarios de los simplemente buenos. Además, también hay que tener en cuenta que ha perdido el factor originalidad.

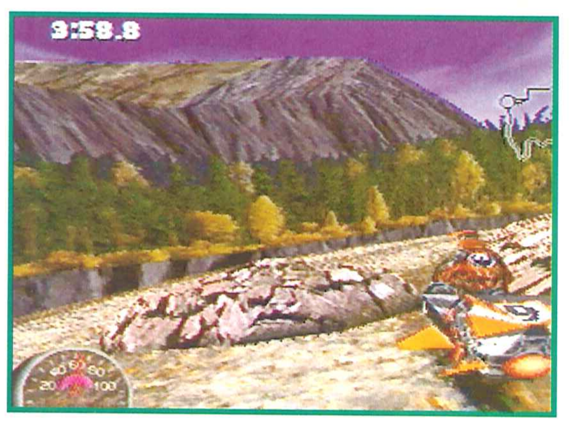
En resumen, un buen juego. Nada más, Y nada menos.

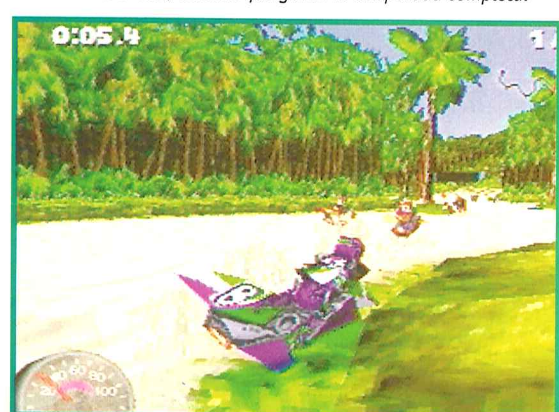
Jonathan Dómbriz





El juego tiene un total de diez circuitos, pero al principio sólo podrás correr por tres. Para poder acceder a los siete restantes, tendrás que ganar la Temporada Completa.





Dos modos de correr

Cuando compitas contra otro jugador, podréis escoger entre pantalla partida en vertical o en horizontal. Aunque ninguna proporciona ninguna ventaja, lo cierto es que cambian la apariencia del juego. En cualquier caso, una de las opciones más divertidas.



La motos futuristas de Sony vuelven en un juego de mayor calidad gráfica pero de desarrollo muy similar.



Los escenarios ha mejorado bastante con respecto a los de su antecesor, y ahora presentan un aspecto mucho menos poligonal, como puedes ver arriba.

Como muchos de los escenarios presentan un recorrido bastante sinuoso, los diseñadores de «Jet Rider II» han incluido unas señales para indicarte el camino que tienes que seguir.





Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Sony
Programación:	Single Trac
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	10 circuitos
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 89

Mucho más definidos, coloridos y con menos pixelación que los de su antecesor. Transmiten la sensación de flotación de las motos de una manera impecable.

Sonido: 86

Una banda sonora muy pegadiza, intensa e inquietante, claramente inspirada en la música de las películas de acción.

Jugabilidad: 86

Como en la primera parte, los controles son algo complejos, por lo que al principio te será algo difícil hacerte con el control.

Diversión: 89

Es muy emocionante y divertido. Los circuitos son muy diferentes entre sí, por lo que tienes carreras para rato.

Valoración: 87

Pese a tener un aspecto claramente superior a su antecesor, «Jet Rider II» no logra obtener una puntuación mucho mejor. Al haberse subordinado la mayor parte de las reformas a la mejora técnica de los gráficos, no se han cuidado otros aspectos como la ambientación o la diferenciación de los corredores. Y eso sin tener en cuenta que estamos ante dos juegos excesivamente parecidos entre sí, algo muy poco "ético" para una segunda parte. Eso no quiere decir que estemos ante un juego malo, ni muchísimo menos, y lo cierto es que si te van la velocidad y las motos, «Jet Rider II» es un título que no te defraudará pues sus carreras resultan realmente emocionantes.

Ranking:

Moto Racer

Jet Rider II

ReBoot

La REALIDAD más virtual

En «ReBoot» -juego basado en la serie de TV del mismo nombre-, nos meteremos de lleno entre los circuitos de un ordenador y entraremos a formar parte de las historias de las ciudades virtuales que allí se encuentran.

Nuestra misión será asumir el papel de Bob, guardián de la ciudad de Mainframe, y dar al traste con los planes del malvado virus MegaByte, que quiere hacerse el amo de todo el cotarro.

Esta tarea la afrontaremos subidos en una especie de monopatín flotante, con el cual podremos desplazarnos a toda velocidad por los laberínticos escenarios tridimensionales de las ciudades. Nuestra libertad de movimientos será absoluta y podemos explorar a nuestras anchas cualquier rincón de cualquier calle. Eso sí, nuestra investigación estará siempre encaminada a acabar con las amenazas que se ciernen sobre la población de Mainframe.

Los malos de la película van a colocar tres esferas de energía en cada una de las fases del juego. Estas esferas son como bombas de relojería que Bob debe desactivar en un tiempo límite y que irán apareciendo de manera sucesiva en distintos puntos del mapeado.

Los primeros niveles serán sencillos y no plantearán excesivas dificultades. Pero después las cosas se irán complicando y las calles se convertirán en lugares hostiles llenos de enemigos a eliminar y de rampas por las que subir y bajar, tarea ésta que se hace algo dificultosa debido a la excesiva inercia de la que hace gala nuestro skate volador.

Una vez hayamos localizado y destruido las tres esferas deberemos encontrar la llaves que abren la salida de cada fase. Para encontrar estas llaves no tendremos un tiempo límite, lo cual nos permitirá recorrer cada nivel con más tranquilidad y poder disfrutar de su agradable aspecto. Por supuesto, por medio habrá items de todo tipo, vehículos enemigos, trampas, salas ocultas y hasta civiles que pasean en sus coches flotantes arriesgándose a ser alcanzados por el fuego cruzado.

Como habréis podido deducir, la mecánica principal de «ReBoot» radica en orientarnos por grandes laberintos en busca de las esferas. Esta tarea al principio resulta muy entretenida, lo cual, unido al atractivo gráfico del juego, completa un "shoot´em up¨ de gran calidad. El problema es que, tras unas cuantas partidas, comprobamos que el desarrollo del juego no varía y lo que al principio resulta divertido acaba por convertirse en reiterativo.

En cualquier caso, un buen juego que destaca por su excelente realización técnica.

Sonia Herranz









La originalidad de este juego no radica sólo en su particular visión del "shoot´em up" 3D, sino en el hecho de que nuestro protagonista se desplaza subido en un skate flotante.



En todo momento deberemos hacer uso de nuestra pistola para librarnos de los enemigos. Afortunadamente, podremos encontrar items que aumenten nuestro potencial y recarguen nuestra energía.

Las bolas protagonistas

Nuestra misión será localizar y destruir tres esferas de energía en cada fase. Para hacerlas estallar deberemos usar un rayo especial con el que "sujetar" la esfera e ir restándole fuerza poco a poco.

La esfera se defenderá atrayéndonos hacia ella y lanzándonos rayos destructores.







La sensación de tridimensionalidad que ofrece este juego es impresionante y la cámara seguirá nuestros movimientos de forma que consiga ofrecernos siempre la toma más adecuada.



«ReBoot» es un original "shoot´em up" en 3D con una realización gráfica impactante que nos invita a recorrer ciudades virtuales subidos en un skate flotante.



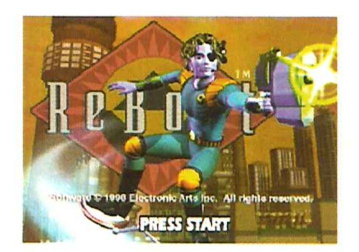
Los saltos serán el principal caballo de batalla al que habremos de enfrentarnos. La inercia del skate nos provocará serios problemas y, si no aprendemos a dominarlo por completo, correremos el riesgo de quedarnos atascados.



El juego está plagado de animaciones renderizadas casi iguales a las de la serie de televisión. Una impresionante intro y otras escenas entre fases sirven para desarrollar una historia que, lamentablemente, sólo entenderán quienes sepan inglés.

La recreación, tanto del ambiente de la serie como de sus personajes, esta muy bien conseguida.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Shoot´em up
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Electronic Arts
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N.D.
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 91
Espectaculares en cuanto a luces y texturas, creando un espacio 3D muy realista. El único problema es que los escenarios son poco variados.

SONIDO: 84
Buenas melodías y contundentes efectos sonoros. Resaltan los comentarios de los personajes, aunque están en inglés.

JUGABILIDAD: 84
Es complicado hacerse con la inercia del skate, lo que llega a resultar desesperante en las zonas de plataformas. La mecánica del juego, por su parte, es muy sencilla.

DIVERSIÓN: 85
Gráficamente resulta muy atractivo, por lo que al principio impresiona. Sin embargo, con el tiempo va perdiendo chispa y se le ve algo falto de alicientes.

VALORACIÓN: 86
«ReBoot» es un juego espectacular a nivel gráfico que recrea soberbiamente las 3D y que llama la atención por el movimiento flotante del protagonista. Sin duda, es un juego para pararse ante él a verlo. El problema es que esta brillantez gráfica contrasta con un desarrollo un poco monótono y algo soso en el que buscar las tres esferas y las tres llaves sobre el mismo escenario termina por hacerse cansado.
Por otra parte, el complicado control del skate pone las cosas demasiado difíciles en las zonas en las que hay que saltar, lo que puede llegar a desesperar a muchos jugadores.
La realización técnica de «ReBoot» es de lujo, pero su capacidad de diversión baja un poco y resulta, simplemente, aceptable.

RANKING:
No hay juegos similares para PlayStation.









NIEVE y sonrisas

Snowboard Kids

El snowboard, un deporte muy de moda en los últimos años, llega ahora a N64 mostrando su cara más divertida. O lo que es lo mismo, se ha recubierto la base del snowboard con la parafernalia cómico/entrañable tan típica en los juegos de Nintendo.

Este divertido simulador combina el deporte puro y duro con elementos típicos de «Mario Kart» de manera que, además de intentar ganar carreras, tendremos que hacer uso de todo tipo de items para molestar a nuestros rivales.

Los corredores son cinco simpáticos personajillos de muy diversas características que correrán a lo largo y ancho de seis curiosos circuitos. En cualquiera de ellos nuestra finalidad será siempre la misma, es decir, llegar los primeros a la meta y recolectar la mayor cantidad de dinero posible en nuestro camino, ya sea a base de realizar piruetas o recogiendo las monedas que hay desparramadas por las pistas. Y es que sin dinero no podremos recoger los items que hacen de este cartucho algo más que un juego de snow.

Existen numerosos modos de juego en los que podremos probar nuestra habilidad. En la competición (Battle Race) deberemos intentar acabar colocados en la mejor posición, aunque podemos elegir el orden en el que queremos correr los circuitos y repetir las veces que sean necesarias hasta conseguir la primera posición. Las buenas posiciones nos reportarán dinero fresco con el que podremos acudir a la tienda y comprar nuevas tablas. También existe la posibilidad de entrar en unos juegos de habilidad que nos propondrán tres retos muy curiosos: puntuar en acrobacias, probar nuestra puntería en el descenso o ser más rápidos que nadie. El Time Trial contra el crono y el modo multijugador para hasta 4 jugadores simultáneos completan las modalidades de juego.

Aunque «Snowboard kids» a primera vista parece un cartucho simple, la verdad es que sabe cómo dosificar su dificultad y va añadiendo poco a poco nuevos retos que consiguen "picar' por completo al jugador hasta envolverle en un juego del que le costará despegarse.

Un juego al estilo «Mario Kart» pero con un toque refrescante.

Sonia Herranz



En la tienda podemos cambiar el color de nuestra tabla o comprar otra nueva de entre los tres tipos disponibles. Los textos, como es habitual, están en inglés.



Las carreras frenéticas vuelven a N64, en esta ocasión con un original juego de snowboard.

Otros Juegos

Además de la competición, este cartucho oculta tres divertidos mini-juegos bajo el encabezamiento de Skill Games en los que se mezclan de manera magistral el deporte y el más hilarante de los arcades. Son pruebas sencillas, fáciles de jugar, pero muy divertidas y adictivas.



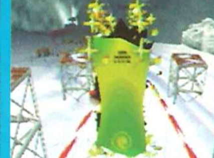
***Shoot Game:** Hay que bajar a toda velocidad y destruir al mayor número de muñecos de nieve posible con nuestros disparos.*



***Speed Game:** Hay que ser el más rápido y para ello cogeremos los ventiladores que nos aceleran y además puntúan.*



***Trick Game:** Nuestro objetivo es realizar las acrobacias más espectaculares posible. Bastante complicadillo.*



Tras cada salto podemos realizar una acrobacia que incremente nuestro capital para comprar tablas o items. Cada personaje tiene unas acrobacias características, aunque las básicas son iguales para todos.



Se dan varias vueltas a cada pista por lo que para volver al principio tendremos que coger el remonte.

Estos items servirán para ayudarnos a entorpecer al rival y ganar la carrera. Podemos llevar dos simultáneos.



Diversión Compartida






Pocas cosas hay más divertidas que los juegos deportivos que pueden compartirse, y más cuando se tratan de carreras en las que podemos fastidiar un rato al rival a base de lanzarle todo tipo de objetos. El juego está preparado para que dos, tres y hasta cuatro jugadores disfruten de lo lindo simultáneamente compitiendo en apasionantes carreras de todos contra todos.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Deportivo/Arcade
Compañía:	Nintendo
Programación:	Altus
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	6 circuitos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	64 megas



Gráficos: 89

Siguen la línea simpaticona típica de los juegos de N64. Los circuitos son nítidos y muy originales, a la vez que los personajes se mueven a gran velocidad y con fluidas animaciones.

Sonido: 83

Las melodías son bastante pachangueras y no siempre adecuadas al desarrollo de la acción. Los efectos sonoros, simplemente correctos.

Jugabilidad: 91

Es fácil de manejar, lo que permite sumergirse de lleno en los escalofriantes descensos plagados de alternativas.

Diversión: 90

Otra cosa no será, pero divertido, lo es mucho. Y además con varios modos de juego, incluido el de varios jugadores. La pena es que sólo tiene 6 circuitos.

Valoración: 88

«Snowboards Kids» puede compararse a juegos como «Mario Kart» o «Diddy Kong Racing», pese a que cambia las pistas de arena y asfalto por las de nieve. En realidad es la misma idea de juego, con locas carreras plagadas de alternativas en las que el buen uso de los items puede llevarnos vencedores a la meta. Sin embargo, este cartucho de Altus se queda atrás con respecto a estos dos monstruos debido a una inferior calidad gráfica y a su corto número de circuitos. Una pena, porque divertido, lo que se dice divertido, lo es como el que más.

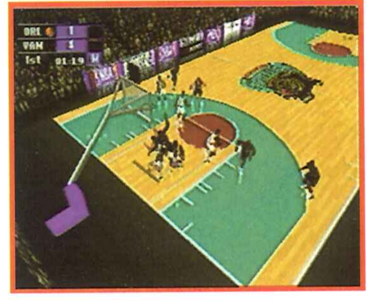
Ranking:

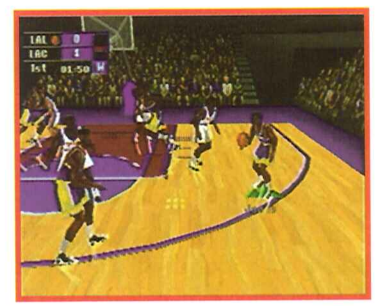
Mario Kart 64

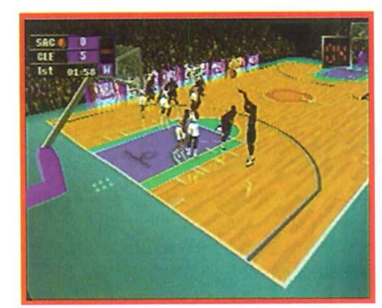
Diddy Kong Racing

Snowboard Kids

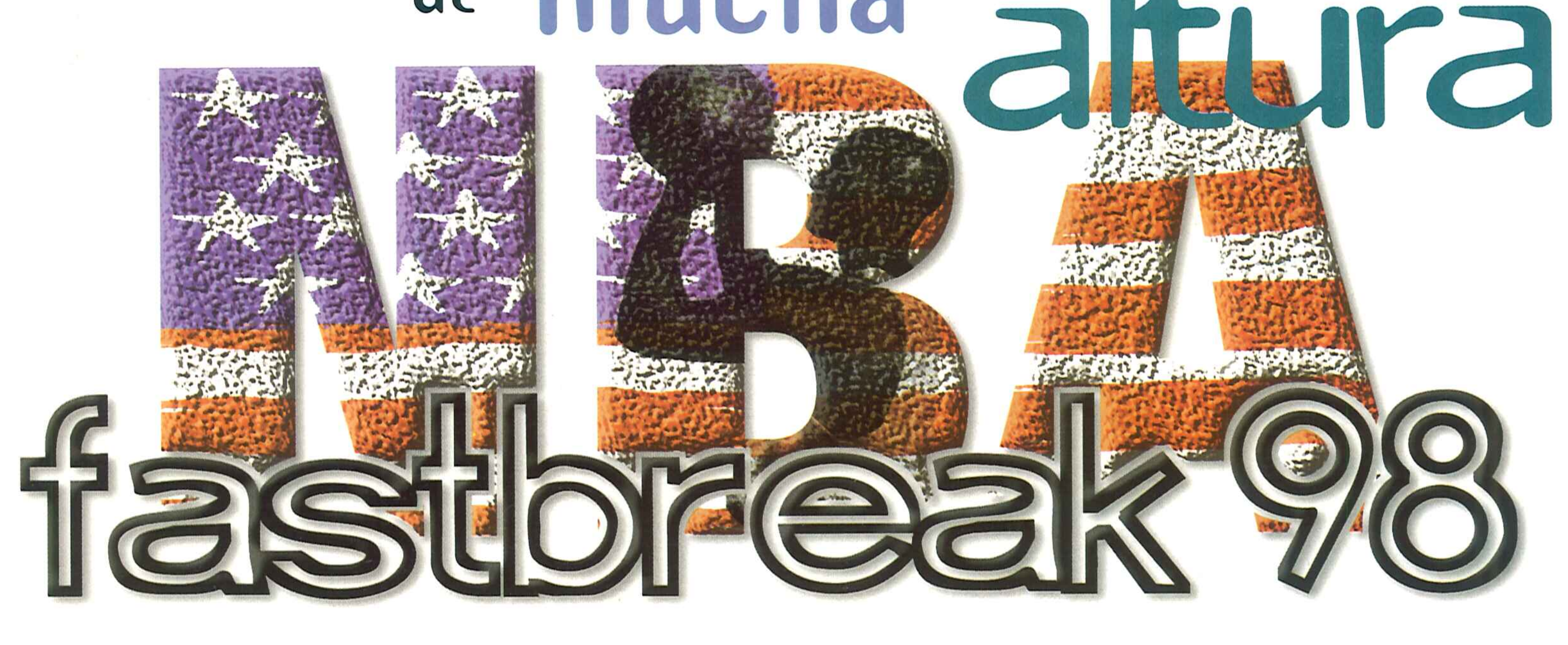








Un JUEGO de mucha altura



Parece que el baloncesto se está convirtiendo en uno de los géneros más prolíficos de la actualidad en PlayStation. Es tal la variedad y calidad de todos los títulos de basket que están saliendo en estos meses para esta consola, que se está haciendo realmente duro decidirse por uno de ellos.

Esta vez el lanzamiento nos llega de la mano de Midway, una compañía que ya alcanzó la gloria en este deporte con sus inolvidables «NBA Jam». Ahora, sin embargo, ha cambiado completamente el registro, dejando a un lado su alocada competición de "dos contra dos" para cambiarla por un simulador de la NBA con todas las de la ley.

Al igual que en otros títulos recientes y conocidos por todos, este juego apuesta por el baloncesto más real, por la simulación más pura, por un juego en el que es necesario pelear cada canasta, fajarse en defensa y permanecer pendiente de todos los aspectos del juego, incluidos el cansancio de los jugadores o las cuestiones estratégicas.

Bien es verdad que gracias a los diferentes niveles de dificultad y a la posibilidad que se nos ofrece de variar prácticamente todos los aspectos del juego -incluso las reglas básicas del baloncesto- «NBA Fastbreak 98» puede ajustarse perfectamente al nivel de cada jugador, por lo que se lo pasará en grande tanto el usuario más torpe como el más habilidoso de los "baloncesteros".

Después, una serie de opciones que ya se tornan imprescindibles en este tipo de simuladores -como es el amplio catálogo de edición de jugadores, fichajes o cambios en el quinteto inicial- le convierten en un juego completísimo capaz de ser actualizado en cualquier momento, por lo que su vida se alarga considerablemente.

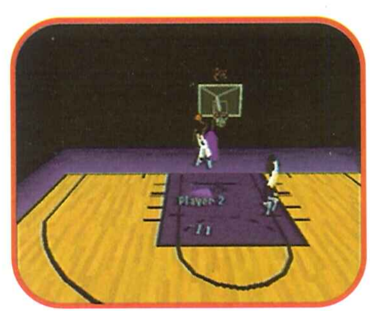
Una realización técnica sobresaliente y la posibilidad de jugar temporadas enteras o playoffs completan un excelente programa que eleva aún más el ya de por sí altísimo nivel que ha alcanzado este género en PlayStation.

Manuel del Campo

Para conseguir lanzar a canasta habrá que buscar buenas posiciones de tiro.



En cada unas de las cinco cámaras podemos elegir tres zooms diferentes.



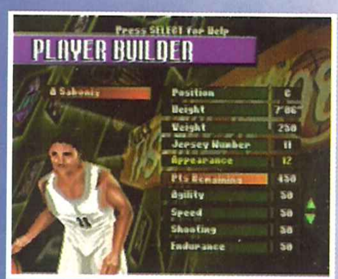
La calidad que muestren los jugadores en los entrenamientos contará para su calificación.

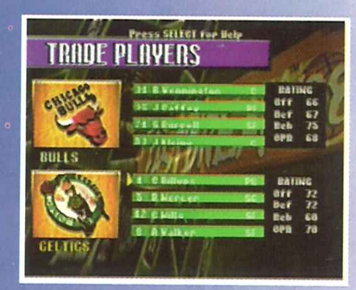


La velocidad y el nivel de dificultad elegidos marcan la complejidad de los partidos

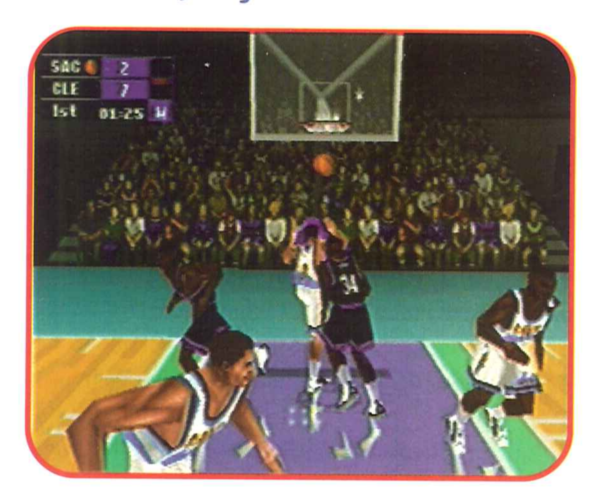
Este simulador se coloca entre los mejores tanto por su calidad gráfica como por sus posibilidades de juego.

¡mercado de fichajes!

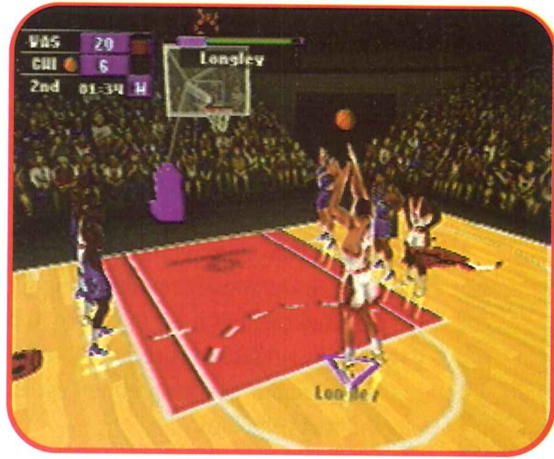




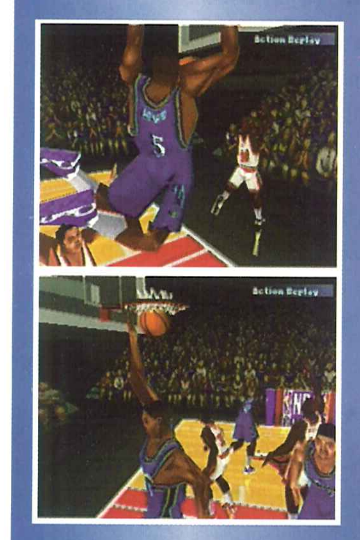
Como en todo buen juego de baloncesto que se precie, en este programa disponemos -además de los equipos y jugadores reales de la NBA- de las opciones necesarias para crear jugadores a nuestro gusto, confeccionando todos sus datos físicos y técnicos. Después podremos incluirlos dentro de los espacios reservados para los agentes libres, realizar intercambios y fichajes entre todas las franquicias o variar los quintetos iniciales.



En el juego podremos disputar partidos de exhibición, jugar una temporada completa o participar en los emocionantes playoffs.



A la hora de realizar los tiros libres dispondremos de dos coordenadas con las que fijaremos la dirección y la fuerza del tiro.

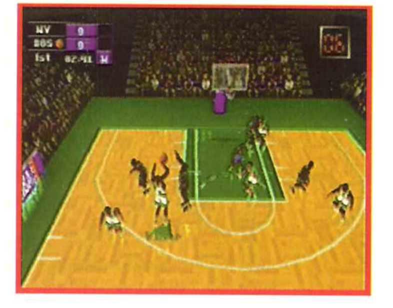


El juego nos ofrecerá unos espectaculares primeros planos de la repetición de las jugadas más vistosas del partido, sobre todo las que acaben con un poderoso mate en la canasta.

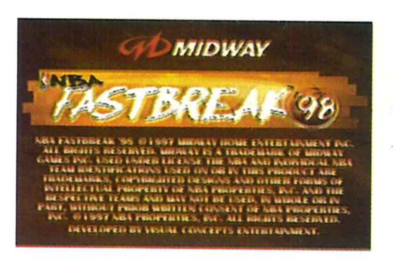


El apartado gráfico de este título de Midway es brillante y el juego de cámaras nos ofrecerá siempre tomas muy espectaculares.





Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	MIDWAY
Programación:	VISUAL CONCEPTS
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	TEMPORADA Y PLAYOFFS
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 91
Muy cuidados en todos sus aspectos, con algunos efectos visuales logradísimos y un excelente juego de cámaras.

SONIDO: 94
Muy buenos tanto los el griterío del público como los comentarios (aunque estén en inglés) y el resto de los efectos.

JUGABILIDAD: 93
No ofrece ningún tipo de problemas para hacerse con él desde el primer momento. Los diferentes niveles de dificultad abren el espectro de posibles jugadores.

DIVERSIÓN: 93
Un simulador de baloncesto para pasárselo auténticamente en grande. Accesible a cualquier tipo de jugador.

VALORACIÓN: 92
La verdad es que a quien le guste el baloncesto y tenga un PlayStation puede considerarse muy afortunado, pues tiene a su disposición un catálogo de ensueño. Este título en concreto puede ser considerado como uno de los dos o tres mejores, y en él destaca su nitidez en todas las jugadas y las adecuadas posibilidades para ajustar la dificultad.
Tan sólo le ha faltado alguna opción más (concurso de triples y alguna opción en la configuración) para colocarse como el mejor en su género. Por lo demás, un simulador perfecto con el que tienes totalmente garantizada la diversión.

RANKING:

NBA Live 98

NBA Fastbreak 98

NBA Pro



LUJO y velocidad







Con el paso de los años, la serie «Need for Speed» se ha ido haciendo un hueco dentro del nutrido género de los simuladores de coches. Como la mayoría ya sabréis, esta saga presentaba una propuesta algo diferente a la de los clásicos juegos de velocidad, poniendo a disposición del usuario los modelos deportivos más imponentes del mercado y planteando la competición de tal manera que la velocidad casi pasaba a un segundo plano, y donde los verdaderos protagonistas eran el lujo y el glamour que desprenden estos alucinantes vehículos.

Tras conocer ya dos entregas en PlayStation, llega esta tercera parte que se aleja considerablemente del carácter de simulador puro y duro de sus antecesoras. A pesar de incluir el mismo tipo de coches y presentar una estética parecida, «Need For Speed 3» ofrece un descarado carácter competitivo, mucho mayor que en las otras dos entregas, con carreras más emocionantes y disputadas y con un estilo de conducción mucho más sencillo y asequible para cualquier jugador.

Esto no significa que el juego haya perdido sus señas de identidad, ya que, como siempre, nos encontramos con un amplio banco de datos (aunque se han dejado de lado las escenas de vídeo) y con la posibilidad de incluir tráfico en algunas carreras, las cuales se siguen disputando por carreteras normales, lo que le imprime un gran realismo al juego.

Por otro lado, nos encontraremos con el clásico modo para dos jugadores y con otros modos tan curiosos como uno en el que el jugador debe huir de la persecución de la policía.

En esta ocasión incluso se han ampliado las posibilidades en la configuración, y ahora podemos disputar carreras nocturnas o cambiar el color de los vehículos.

Todo esto se traduce en que nos encontramos con un «Need for Speed» que por un lado mantiene sus premisas de siempre (lujosos coches, completo banco de datos y carreras con tráfico de por medio) y que por otro apuesta claramente por el arcade, ofreciendo un título muy jugable y asequible a todo tipo de usuarios, sin necesidad de que sean unos fanáticos de los deportivos o unos expertos conductores.

Manuel del Campo

En el modo de juego "Persecución" los jugadores deben huir de la policía e intentar no ser atrapados antes de llegar a su destino. Resulta realmente divertido.







¿Cuál te gusta más?

Una de las señas de identidad de esta serie es el catálogo de lujosos deportivos que pone a nuestra disposición. Se trata de modelos espectaculares -muchos de los cuales ni están a la venta-, aunque el número es algo reducido: tan sólo ocho.




Corvette Chevrolet



Ferrari 355 F1



Ferrari 550 Maranello



Italidesign Nazca C2



Jaguar XJR 15

Lahini Diablo SV




Lamborghini Countach



Mercedes CLK GTR

La saga «Need For Speed» da un vuelco a su estilo y se convierte en un arcade muy jugable.



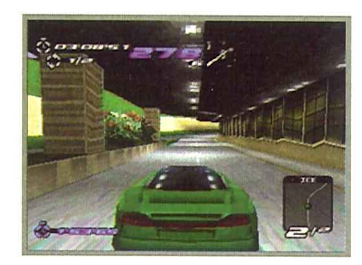
En el modo práctica, la consola nos indica, con voces en perfecto castellano, la dirección de la curva y su peligrosidad. Una buena forma de aprender a conducir.



«NFS 3» nos obsequia con un excelente banco de datos donde podremos ver las características y la historia de cada coche, todo ello narrado en castellano. Sin embargo, se han cambiado las imágenes de vídeo de la anterior entrega por fotografías.

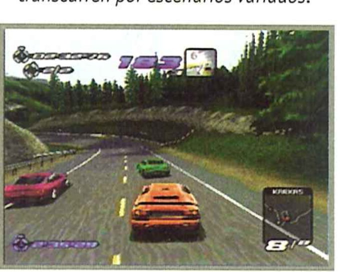


«NFS 3» presenta ocho carreteras de una extensión considerable y que transcurren por escenarios variados.



La velocidad a la que se desarrollan las carreras es rapidísima y el juego resulta muy divertido por su facilidad de manejo.









Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Electronic Arts
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 circuitos
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 87
Dentro de su notable calidad general, resultan un tanto irregulares: la sensación de velocidad y los escenarios rayan a gran altura, pero los diseños de los coches parecen algo flojos.

Sonido: 91
Cumple tanto en los efectos de sonido como en la banda sonora. Lo mejor es que todas las voces están en castellano.

Jugabilidad: 90
El juego es asequible para todo tipo de usuarios, pues se ha apostado más por el arcade que por la simulación.

Diversión: 90
«NFS 3» divierte desde la primera partida. Lo malo es que los coches resultan interesantes, pero escasos.

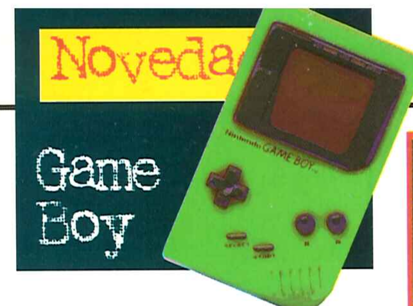
Valoración: 89
Estaba claro que el extraño estilo de las anteriores entregas no llevaba a esta serie a ningún lado, al menos en PlayStation. Por eso EA ha dado un giro de 180º a su saga y propone ahora un juego en el que los coches son mucho más manejables y las carreras resultan bastante más emocionantes. Con ello se ha completado un título atractivo, realmente divertido y que tiene a los coches de lujo como buque insignia. El problema de «NFS 3» es que, aunque es un buen juego en todos sus aspectos, no sorprende en ninguno en concreto. Y eso, en los tiempos que corren y con la joyas que hay por ahí sueltas...

Ranking:

F-1 '98

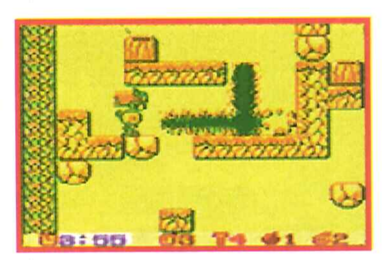
Toca Touring Car

Need for Speed 3









Pocket Bomberman

Una BOMBA de



Hemos jugado con «Bomberman» en su tradicional perspectiva aérea y hemos hecho estallar pantallas sobre escenarios totalmente 3D. Pero lo que hasta ahora no habíamos hecho nunca era probar a poner bombas desde la perspectiva frontal típica de los juegos de plataformas. Y esto es justo lo que Hudson nos ofrece llevar a cabo ahora en nuestra GB. Ante todo diremos que, en realidad, este cambio de perspectiva no afecta demasiado al desarrollo normal del juego, pues el objetivo sigue siendo el mismo de siempre: destruir todos los monstruos de cada nivel y llegar a la salida en un tiempo límite. Sin embargo, para conseguirlo,deberemos ser ahora algo más hábiles, pues, además de esquivar y poner bombas, tendremos que saltar de plataforma en plataforma sin cesar.

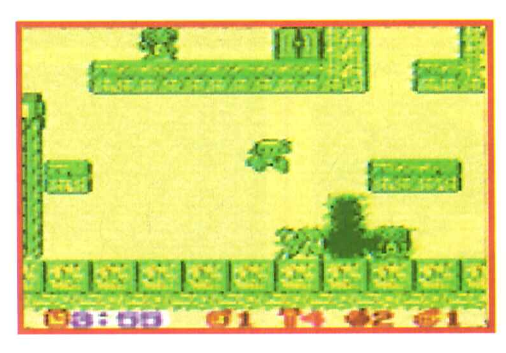
Como todos sabéis, la principal cualidad de este personaje es la de poner bombas que, pasado un cierto tiempo, estallan destruyendo todo lo que pillan a su paso (incluyéndonos a nosotros mismos si no nos hemos alejado lo suficiente...) Las posibilidades del personaje y de sus bombas aumentarán al ir recolectando ciertos items, los cuales pueden proporcionarnos ventajas muy diferentes, tales como incrementar el alcance de las bombas o el número de ellas que podemos colocar, proporcionarnos un control remoto para provocar la explosión, ponernos alas para volar, patines para correr... y hasta un total de 11 ayudas diferentes que resultarán imprescindibles para superar las retorcidas trampas que van apareciendo en los mapeados.

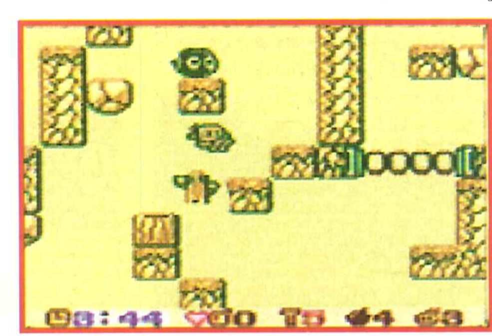
En cuanto al juego, se nos presenta en dos modos diferentes. En el modo normal deberemos completar cinco mundos con otros tantos niveles cada uno y con sus respectivos enemigos finales, mientras que en el Jump Mode tendremos que ir ascendiendo sobre un escenario vertical e intentar al tiempo eliminar al mayor número de enemigos posible para lograr la máxima puntuación.

Elijáis el modo que elijáis, lo cierto es que este «Pocket Bomberman» continúa siendo un cartucho tan divertido y enganchante como los anteriores, aunque no hay duda de que ahora exigirá de nosotros una mayor habilidad. Con él, la diversión, está garantizada.

Sonia Herranz



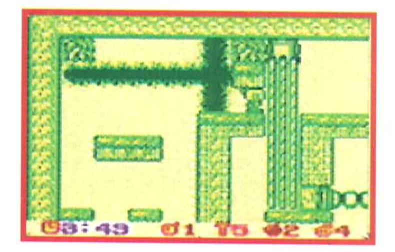


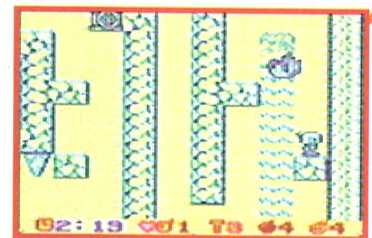




Para recuperar las cinco piedras místicas (el objetivo final del juego), debemos recorrer estos cinco mundos enfrentándonos a sus criaturas características y a un enemigo final en cada uno de ellos. Esto será en el modo de juego normal.







Cuidado. El "bombero" más divertido del mundo regresa en un nuevo juego del que te resultará imposible despegarte.





Este es el nivel más sencillo, pero ya podemos ver en él los elementos principales de cada mapeado. Los bloques como los de arriba pueden ser hechos estallar con una bomba y es probale que escondan algún item.

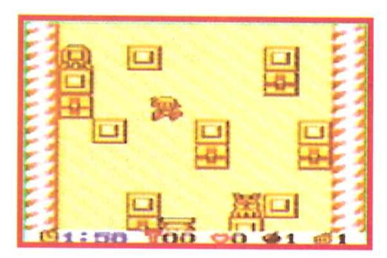
Cuando hayamos acabado con todos los enemigos podremos salir por la puerta que, hasta entonces, permanecerá cerrada.

Aquí tenéis tres de los cinco enemigos finales a los que tendremos que enfrentarnos tras superar los cuatro niveles previos de cada fase.

Para derrotarlos deberemos intentar que las explosiones de nuestras bombas les alcancen en varias ocasiones. Se mueven muy rápido, así que tendremos que calcular muy bien nuestros movimientos.



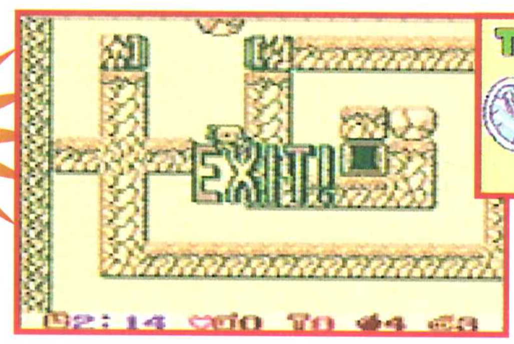
El juego es un poco difícil, pero por suerte existen passwords y continuaciones infinitas.



En el modo Jump deberemos ascender por una interminable sucesión de plataformas.



El cartucho está preparado para Super Game Boy y ofrece un marco especial para cada uno de los dos modos de juego.



TIME OVER

Mucho ojo con el tiempo. Más vale que consigas ver la palabra EXIT si no quieres terminar así.

Consola:	GAME BOY
Tipo:	ARCADE
Compañía:	NINTENDO
Programación:	HUDSON SOFT
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	25
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	2 MEGAS



GRÁFICOS: 88

Son sencillos, pero muy efectivos y se dejan controlar con precisión. Todos los movimientos son suaves y rápidos.

SONIDO: 89

Las clásicas melodías de la saga se mezclan con otras nuevas y con divertidos efectos sonoros.

JUGABILIDAD: 91

El personaje es muy manejable y su sencillísimo control permite que disfrutemos a tope de los retos, puzzles y sorpresas que nos depara cada nivel.

DIVERSIÓN: 92

Es un juego largo y completo que sabe atrapar en su genial combinación de habilidad en el salto y astucia para colocar las bombas. Tremendo.

VALORACIÓN: 91

A quien le guste la dinámica «Bomberman» tiene en este cartucho una nueva e ineludible posibilidad de explotar (y nunca mejor dicho) las posibilidades de la saga. Aquellos que no hayan disfrutado aún de este personaje, se encontrarán ante un juego superdivertido y superenganchante que atrapa con sus cada vez más complejos puzzles y con el reto para la habilidad que supone.
Además, el uso de passwords, bastante abundantes, consigue que sea el típico cartucho con el que podemos jugar mientras esperamos el autobús, sabiendo que en cualquier momento lo podemos dejar para continuar después.
Un juego original que combina plataformas y puzzle y que sabe hacerse enormemente divertido.

RANKING:

No se nos ocurre otro juego con el que compararle.

timeshock!

Un pinball de verdad.

Que la bola "pese" y que los petacos tengan fuerza son las dos primeras cosas que hay que exigirle a un buen simulador de pinball. Sin ellas, todo lo demás no pasa de ser mero adorno.

Después tenemos que preocuparnos de que el scroll sea bueno y de que el desplazamiento de la bola resulte suave y fluido. Con esto conseguido, podemos empezar a pensar en el diseño de la mesa.

La ideal debe tener suficientes rampas, dianas y rebotadores como para que tengamos varios sitios a los que apuntar y no nos dé la sensación de que estamos mareando la perdiz.

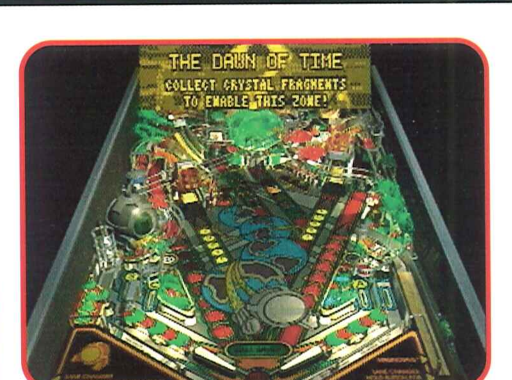
Después sería interesante que hubiera multitud de posibilidades de juego, de forma que, por ejemplo, bajando una serie de dianas se nos abriera una trampilla que nos permitiera acumular bolas y que luego salieran todas a la vez... vamos, que la mesa debería estar llena de alternativas y continuas sorpresas.

Pues bien. Si estás de acuerdo con nosotros en esta definición de cómo sería el simulador de pinball ideal, «Timeshock» es tu juego.

Pero además, añádele a todo esto una resolución gráfica de lujo, la posibilidad de afrontar incluso pequeños arcades en el marcador y una sensación de realismo total y absoluta y te harás una idea muy aproximada de la capacidad de diversión que encierra este juego.

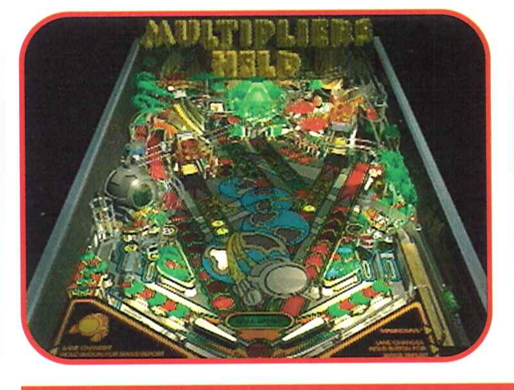
Lo único que cabría achacarle es el hecho de tener tan sólo una mesa, pero lo cierto es que ésta resulta tan divertida, enganchante y ofrece tantas posibilidades, que en realidad se basta y se sobra por sí sola para mantenerte pegado a tu PlayStation durante horas y horas.





En el marcador superior irá apareciendo información -en inglés, eso sí-, con la que se nos invitará a cumplir diferentes objetivos en distintos períodos de la historia.

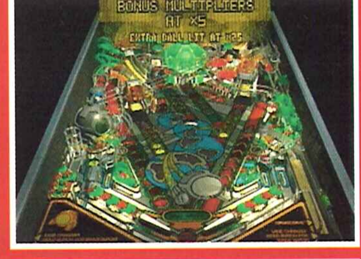


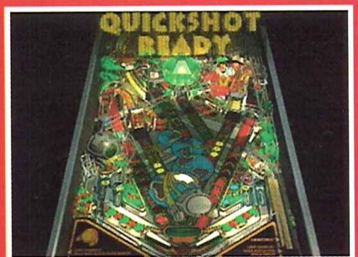


La nitidez que ofrece la mesa es impresionante y el movimiento de la bola es absolutamente real, tanto que nos perecerá que estamos ante un pinball de verdad.



Arriba podéis ver uno de los pequeños arcades que aparecen en el marcador. En este caso, deberemos deslizarnos por un largo túnel esquivando los obstáculos y recogiendo ciertos items.









Cuestión de vista.

Podremos jugar desde cuatro perspectivas que varían en la inclinación de la mesa, aunque ésta siempre se ve entera. Sin embargo, se echa bastante en falta una vista vertical (muy normal en este tipo de juegos) en la que la "cámara" fuera siguiendo a la bola de cerca, con lo que todo se vería mucho mejor. Lo cierto es que, en ocasiones, cuando la bola está por arriba, se pierde de vista.



K-1: The Arena Fighters

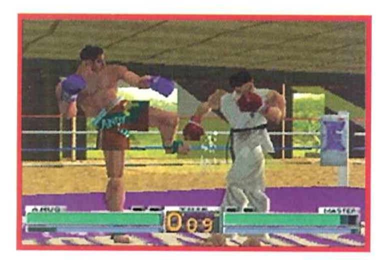
Un Van Damme de serie B.



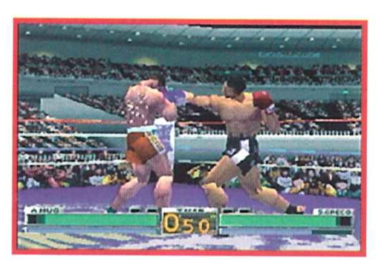
El único rasgo medianamente notable de este juego es la posibilidad de construirte un luchador "a la carta".

Este título de THQ tiene su mayor -por no decir único- atractivo en el hecho de estar inspirado en los combates K1, una disciplina deportiva de reciente aparición en la que los participantes compiten entre sí en torneos eliminatorios hasta que sólo queda un vencedor.

Pues bien, pese a su sugerente ambientación lo cierto es que «K-1: The Arena Fighters» es un juego con serias deficiencias. No sólo presenta un número bastante escaso de luchadores, sino que además los movimientos de estos son muy similares entre sí, no presentando ninguna diferencia de estilo. Este detalle podría ser pasado por alto si al menos «K-1» nos ofreciese combates rápidos y espectaculares como los que se ven en las películas de Van Damme, pero es que tampoco es éste el caso, ya que los luchadores se mueven de una manera torpe, lenta y anquilosada. Si a todo eso le añadimos una escasa variedad en los escenarios y un control muy complejo de los golpes, el resultado final es un juego muy poco atractivo para todos los usuarios que no sean aficionados a este tipo de competiciones.


El único escenario que varía un poco es el del final, que representa un dojo japonés.


Los movimientos de los luchadores son muy rígidos y nada naturales.


No existen apenas diferencias de estilo entre los ocho personajes.



PERFECT ASSASSIN









La historia que envuelve a «Perfect Assassin» es interesante y, además, los textos están en castellano. Por desgracia, su calidad gráfica está muy por debajo de lo que cabría esperar.

Eres el mayor asesino de la galaxia, una máquina preparada para matar. Y por eso te han encomendado una nueva misión.

Pero no, en contra de lo que estarás pensando en estos momentos, no vas a tener que afrontar tu objetivo mediante un "shoot´em up", ni siquiera con un plataformas, ni con una aventura de acción: deberás hacerlo a través de una aventura gráfica en toda regla, sí de esas en las que hay que examinarlo todo, buscar objetos y charlar con el personal.

Desgraciadamente, sólo si tu paciencia es superior a tus ganas de divertirte lograrás disfrutar de este juego en el que el cursor se mueve demasiado lento (y no siempre con la precisión deseable) y cuyos gráficos son poco menos que amalgamas de enormes píxeles que resultan cualquier cosa menos atractivos.

Sí, hay muchas personas con las que hablar, muchos escenarios por recorrer, los textos están traducidos y el argumento es bastante interesante, pero creemos que mucho tienen que gustarte las aventuras para que puedas pasar por alto el gran problema del escaso atractivo visual que presenta este juego.



MEGAMAN 8

El héroe de siempre.

Capcom parece no cansarse de explotar a algunos de sus clásicos, sin molestarse demasiado en añadir nuevos alicientes a sus planteamientos básicos. Y este juego es un nuevo ejemplo.

«Megaman 8» recoge la idea de todos los "megamanes" vistos hasta el momento, repitiendo planteamiento y estética y con el único añadido de ofrecer un mayor aprovechamiento técnico del soporte, pero sin hacer ningún tipo de alarde.

El juego presenta escenarios coloristas, detallados y con un buen número de planos de scroll y mantiene su estética tradicional a base de sprites. Pero, aunque resulta algo más vistoso que las versiones para 16 bits, lo cierto es que esta entrega no aporta absolutamente nada nuevo a nivel técnico.

Lo mismo se puede decir de la mecánica del juego, pues aunque encontramos un mayor número de efectos visuales, enemigos enormes y más elementos simultáneos en pantalla, la idea es tan parecida a la ya conocida que ni siquiera se han añadido habilidades nuevas al héroe.

No deja de ser un juego muy divertido que mezcla "shoot'em up" y plataformas de manera magistral, que propone retos de creciente dificultad y que mantiene la magia que le hace irresistible a su miles de incondicionales, pero lo cierto es que hemos perdido una buena oportunidad de encontrarnos con un Megaman más acorde con los nuevos tiempos. Otra vez será.





Una intro muy manga ilustra algunas de las heroicidades de Megaman. A lo largo del juego tendremos ocasión de ver alguna que otra escena de este estilo para conocer a otros personajes.



El juego resulta tan divertido como siempre, pero la estética no ha evolucionado con los tiempos. Vamos, que «Megaman8 » seguro que no te va a aburrir, pero no busques en él nada nuevo.



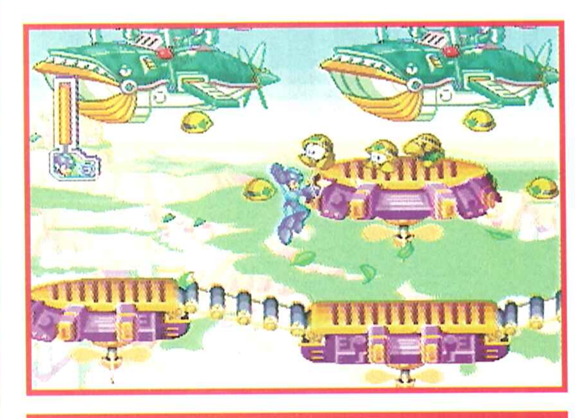


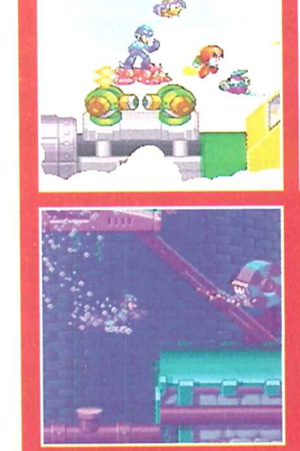






Cada vez que derrotemos a un enemigo ganaremos su arma característica. Estas armas tienen una energía limitada y podremos seleccionarlas en cualquier momento que deseemos.







Además de saltar y disparar como locos, en algunos niveles también tendremos que bucear, pilotar a nuestro perro Rush en un frenético matamarcianos o deslizarnos bajo estrechas trampas. El juego, como veis, ofrece bastante variedad de situaciones a afrontar.



Batacazo en la nieve.

Bajo los auspicios de Eidos, el equipo de programación Silicon Dreams Studio nos ofrece un nuevo juego de snowboard, tan de moda tras las olimpiadas de Nagano. Lamentablemente, «Chill» no se encuentra a la altura de lo esperado, ya que la brusquedad del scroll se une un control impreciso y sobre todo, una gran escasez de opciones.

Tres circuitos ambientados en escenarios de escasa calidad y compuestos por un reducido número de elementos es toda la oferta de este juego en el que, además, el recorrido de las pistas es engañoso y poco definido. Por añadidura, uno de los escenarios recurre a la socorrida niebla para evitar algo que en los otros dos es excesivamente obvio: un molestísimo y descarado "pop-up" que denota la escasa calidad del motor utilizado.

Disponemos de cuatro corredores para realizar los descensos en snowboard y 21 tablas para elegir la que más nos convenga. Esto, que a priori era el mayor atractivo del juego, también queda en agua de borrajas cuando vemos que realmente sólo hay cuatro tablas distintas y que sólo cambian en el color. Si a esto le sumamos que no hay modalidades distintas de competición, llegamos a la conclusión de que «Chill» es un juego mediocre tirando a malo y al que sólo hay que gradecerle la molestia que se han tomado de traducirlo al castellano.







Ni siquiera la opción para dos jugadores simultáneos consigue despertar el interés por este juego.



A pesar de que disponemos de 21 tablas, en realidad sólo hay 4 modelos distintos.

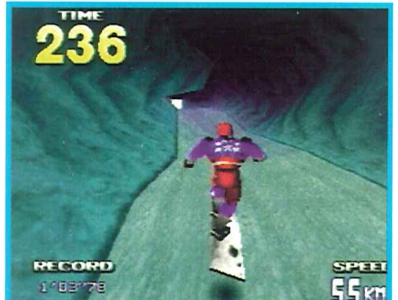




Extreme Snow Break

Otro que nos ha dejado "helados".







Como veis, la nómina de clones de «Cool Boarders» continúa aumentando, ya que aunque «Extreme Snow Board» añade a las tablas de snowboard los esquíes, su desarrollo es prácticamente el mismo que el de el genial juego de Sony: bajar a toda velocidad por las laderas nevadas intentando llegar a la meta lo antes posible.

Cuatro corredores y cuatro circuitos es toda la oferta de este juego de Microids que adolece de varios defectos. Para empezar, el trazado de los circuitos es demasiado tortuoso y resulta sumamente difícil deslizarse unos metros sin chocar contra cualquier pared u obstáculo. Por otra parte se nota el intento de los programadores de dotar al juego de una gran sensación de realismo, pero se han pasado un pelín: el control de los esquiadores se ve directamente afectado por los baches y la inclinación de las pistas, lo cual es una intención loable, pero lo malo es que la cámara se ve igualmente afectada, de manera que cada bajada se convierte en una experiencia excesivamente "vibrante". Además, el molesto efecto de "pop-up" hace presencia de manera clara en todos los circuitos, lo que unido a unos gráficos poco atractivos y pixelados da como resultado una apariencia visual poco agradable.



Por último, el modo de dos jugadores ni siquiera es simultáneo.



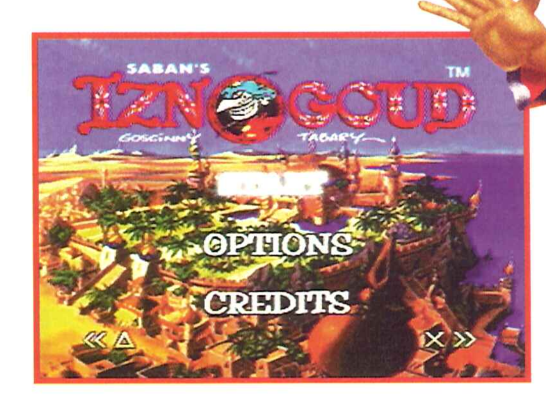
IZNOGOUD

¡Quiero ser el Califa!

Una vez más, un personaje del cómic -en este caso el Gran Visir Iznogoud- da el salto del papel a las consolas.

Sin duda alguna conocerás a este malévolo individuo cuya única obsesión en la vida es la de hacer realidad su sueño de convertirse en Califa. Pues bien, Microids te ofrece la oportunidad de ponerte en la piel de este pintoresco personaje y afrontar un plataformas bidimensional en el que tienes el consabido objetivo de atravesar en un tiempo límite una serie de niveles.

En tu camino deberás ir saltando por tejados, toldos, mástiles y todo tipo de elementos que configuran los decorados, al tiempo que te enfrentas a toda suerte de rivales morunos y vas recolectando monedas y otros items a modo de recuperadores de energía y objetos arrojadizos. Por supuesto, al final de cada nivel tendrás que derrotar a un jefe de fase, pero para llegar hasta él deberás haber encontrado antes el interruptor que abre la puerta de su guarida.



Como puedes ver, «Iznogoud» no es un título que ofrezca nada innovador en cuanto a su desarrollo, pero lo cierto que resulta un juego entretenido. Los decorados tampoco son nada del otro jueves, pero su diseño recuerda bastante al cómic y hacen gala de un gran colorido, con lo que aspecto gráfico resulta aceptable.

Este plataformas posiblemente no va a pasar a la historia, pero sin duda agradará a los seguidores del personaje y entretendrá a los más pequeños de la casa gracias a su sencillez y simpatía.

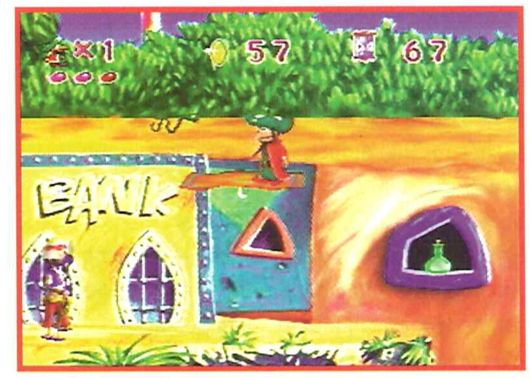




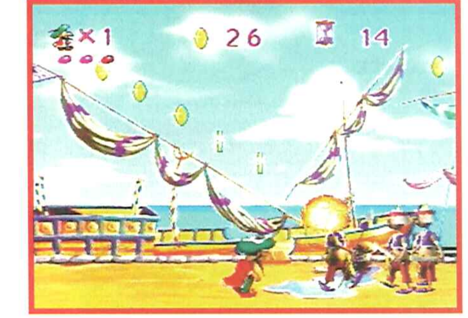
Tenemos un tiempo límite para cada escenario, por lo que tendremos que movernos lo más deprisa posible.



El desarrollo del juego es plataformero puro y, salvo recoger monedas y esquivar enemigos, no propone otro tipo de retos.



Como es lógico, las alfombras mágicas jugarán un papel muy importante en este plataformas.









Las monedas de oro son un objeto imprescindible para Iznogoud. Además de poder arrojárselas a los enemigos para acabar con ellos también le servirán para comprar vidas, passwords y otros items. Es decir, que si empleas las mínimas posibles para defenderte, al final de cada nivel tendrás más recursos para mejorar tus condiciones.

Listas de éxitos

Este mes no hay demasiado movimiento en las listas en parte debido a que algunos de los bombazos que se esperaban han sufrido retrasos. Los grandes siguen ocupando sus posiciones privilegiadas y los buenos títulos a aprovechan para ascender.
Eso sí, aunque la cosa no parezca demasiado espectacular estad atentos a un juego, Gex II, que se ha destapado como una auténtica revelación.

8 bits

Game Boy

1 (R) - Donkey Kong Land 3
2 (4) - Pitufos 3
3 (N) - Pocket Bomberman
4 (2) - Turok
5 (3) - Bust-A-Move 2

64 bits

Nintendo 64



*La simpatía y el color llegan a Nintendo 64 de la mano **Yoshi's Story** mientras el deporte de invierno se hace fuerte en las listas con **Snowboards Kids.***

1 (R) - Mario 64
2 (R) - Goldeneye
3 (4) - Fighters Destiny
4 (3) -Mario Kart 64
5 (R) - ISS 64
6 (R) - Diddy Kong Racing
7 (8) - Lylat Wars
8 (9) - Turok
9 (N) - Yoshi's Story
10 (12) - Tetrisphere
11 (N) - Snowboard Kids
12 (11) - Nagano
13 (7) - FIFA Rumbo al Mundial 98
14 (15) - Bomberman 64
15 (13) - Doom 64

16 bits

Super Nintendo



Para Super Nintendo y Mega Drive todo está demasiado tranquilo y parece que así va a seguir por el momento.

1 (R) - Terranigma
2 (3) - Lucky Luke
3 (2) - Donkey Kong Country 3
4 (R) - Tintín, el Templo del Sol
5 (R) - FIFA Rumbo al Mundial 98

Mega Drive

1 (R) - The Lost World
2 (R) - ISS Deluxe
3 (R) - FIFA Rumbo al Mundial 98
4 (3) - Sonic 3D
5 (R) - Ultimate MK 3

32 bits

Sega Saturn

1 (R) - Resident Evil
2 (R) - Sega Touring Car
3 (R) - Fighters MegaMix
4 (R) - Winter Heat
5 (6) - Quake
6 (5) - Tomb Raider
7 (R) - Duke Nukem 3D
8 (R) - World Wide Soccer 98
9 (8) - Virtua Cop 2
10 (9) - Sega Rally
11 (N) Marvel Super heroes
12 (11) - Bust A Move 3
13 (12) - NBA Action 98
14 (13) - NBA Live 98
15 (14) - Sonic R

PlayStation



1 (R) - Final Fantasy VII
2 (R) - Tomb Raider II
3 (R) - Toca Touring Car
4 (6) - Rascal
5 (N) - Gex II
6 (5) - Crash Bandicoot 2
7 (4) - FIFA Rumbo al Mundial 98
8 (7) - Abe's Oddysee
9 (N) - Newman-Haas Racing
10 (8) - Time Crisis
11 (9) - F-1 ´97
12 (R) - One
13 (11) - Bushido Blade
14 (N) - Master of Theräs Käsi
15 (10) - V-Rally

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:

DIVER tienda

- **AL CINE** (95)2861100 Jacinto Benamente,11/MARBELLA (MÁLAGA)
- **ALCALÁ HENARES** (91)8893890 Marqués de Alonso Martínez, 9 ALCALÁ HENARES (MADRID)
- **ALGECIRAS** (956)669856 Castelar, 53 / ALGECIRAS (CÁDIZ)
- **ALICANTE** NUEVA APERTURA Calvo Sotelo, 5
- **AXARQUÍA** ZONA JOVEN (95)2507686 Camino de Málaga, 10 Centro Comercial Zona Joven/ VELEZ MÁLAGA
- **CARTAGENA** (968)121678 Paseo Alfonso XIII, 66 / CARTAGENA
- **CASABLANCA** (95)2297697 Avda. Juan Sebastian Elcano, 156 / MÁLAGA
- **CIUDAD REAL** (926)253336 Cuchilleria, 3 / CIUDAD REAL
- **DIABLITO** (95)2440671 Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL (Málaga)
- **EL TORCAL** (95)2355406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal / MÁLAGA
- **ELCHE** NUEVA APERTURA Vicente Blasco Ibañez, 45 A.C.
- **ESTRENOS** (958)294007 Emperatriz Eugenia, 24 / GRANADA
- **FRANJU** (95)2297500 A.Carrillo de Albornoz, 6 / MÁLAGA
- **FUENGIROLA** (95)2474574 Juan Gómez Juanito, 7 / FUENGIROLA (MÁLAGA)
- **GUADALAJARA** (949)264609 Constitución, 13 / AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)
- **HUELVA** (959)240981 Ginés Martín, 7 / HUELVA
- **LA CORUÑA** (981)240123 San Jaime, 30 / LA CORUÑA
- **LA PAZ** (956)768946 Clavel, 43 / LA LÍNEA (CÁDIZ)
- **LOGROÑO** (941)221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca) / LOGROÑO
- **MAVI 1** (95)2347058 Paseo de los Tilos, 39 / MÁLAGA
- **NINSEGATI** (957)490262 Valdés Leal, 1 / CÓRDOBA
- **OVIEDO** (98)5244488 Padre Aller, 9 (Vallobin) / OVIEDO
- **RONDA** (95)2870880 José María Castelló, S/N / RONDA (MÁLAGA)
- **SANTUTXU** (94)4734715 Trv. Iturriaga, 4 / SANTUTXU (BILBAO)
- **TERRASSA** (93)7883556 Rambla d'Egara, 112 / TERRASSA (BARCELONA)
- **TOMELLOSO** (926)506604 Pintor López Torres, 19 / TOMELLOSO (C. REAL)
- **VIGO** (986)241870 Médico José Mato, 3 Avenida Florida / VIGO

VENTAS EN CD - ROM

SERVICIO A DOMICILIO

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44 Fax: (95) 228 08 50

SEGA SATURN

NOVEDAD: ATLANTIS 8.990 · THE HOUSE OF DEAD CONSULTAR · PANZER DRAGON SAGA 8.990

SEGA SATURN + CONTROL PAD + 5 JUEGOS: SONIC, SONIC 2, SONIC 3, SONIC & KNUCLES, WORLD WIDE SOCCER 97 — 19.900

PERIFERICOS: RACE LEADER 8.990 · 6 PLAYER ADAP. 6.490 · BACKUP MEMORY 7.990 · CABLE RF 4.990 · VIRTUAL STICK 6.990 · CONTROL PAD 3.990

- AREA 51 (OFERTA) 3.990
- BUST A MOVE 3 6.990
- CROC 8.990
- DEF CON 5 (OFERTA) 3.990
- DOOM (OFERTA) 3.990
- DRAGON FORCE 8.990
- DUKE NUKEM 7.990
- FIFA 98 8.990
- HEXEN (OFERTA) 4.990
- KARTS 8.990
- LAST BRONX 8.990
- MARVEL S.HEROES 7.990
- MADDEN 98 8.990
- MAXIMUM FORCE 6.990
- MEGAMAN X3 (OFERTA) 4.990
- MORTAL K. TRILOGY 6.490
- NBA ACTION 98 8.990
- NHL HOCKEY 98 8.990
- PANDEMONIUM 8.490
- QUAKE 7.990
- RESIDENT EVIL 8.990
- SONIC R 8.990
- STEEP SLOPE SLIDERS 8.990
- TOMB RAIDER 5.990
- TOURING CAR 8.990
- WARCRAFT II 8.990
- WINTER HEAT 8.990
- WIPE OUT 2097 8.990
- WORLD WIDE SOCCER 97 (OFERTA) 2.990
- WORLD WIDE SOCCER 98 8.990

NINTENDO 64 + CONTROL — 28.900

PERIFERICOS: LX4 TREMOR 2.990 · TURBO 64 4.990 · EASY 64 3.990 · RACER LEADER 13.490

- TETRISPHERE 8.490
- NAGANO WINTER OLYMPICS 12.990
- YOSHI STORY 8.490
- DARK RIFT 13.490
- FIGHTER DESTINY 11.990
- SNOWBOARD KIDS 8.490

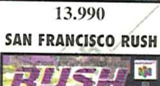


- BLAST CORPS 8.990
- BOMBERMAN 64 8.490
- CLY FIGHTER 64 13.990
- CRUIS'N USA 7.490
- DIDI KONG RACING 8.490
- DOOM 64 9.990
- DUKE NUKEM 13.490






- EXTREME G 9.990
- FIFA 98 12.990
- FORMULA 1 POLE POSITION 11.990
- GOLDEN EYE 007 8.490
- HEXEN 64 12.990
- KILLER INSTICT GOLD 8.990
- LAMBORGHINI 13.990




- LYLAT WARS + RUMBLE PAK 9.990
- MADDEN 64 12.990
- MACE. THE DARK AGE 13.490
- MISCHIEF MAKERS 8.490
- MORTAL K. TRILOGY 13.990
- NHL BREAKAWAY 98 12.990
- SAN FRANCISCO RUSH 13.490



- STAR WARS 10.490
- SUPERSTAR SOCCER 13.490
- SUPER MARIO KART 9.490
- SUPER MARIO 64 9.490
- TOP GEAR RALLY 14.490
- TUROK 9.990
- WAVE RACE 9.490

*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS

*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO



LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON
PLAYSTATION, CONTROLLER + DEMO
22.900
VOLANTE + PEDALES 12.990
DEVASTADOR 3.995
ANALOG CONTROLLER 4.500
RATÓN 3.700
BOLSA + CONTROL + MEMORIA 6.250
CONTROL PAD 3.500
RFV 3.500
CABLE RGB 2.490
MULTIPAD 5.500
ARCADE STICK 6.990
DIABLO 7.990
SKULLMONKEYS 7.990
BLOODY ROAR 7.490
PAX CORPUS 6.490
JET RIDERS 2 6.990
THE LAST REPORT 8.490
ACE COMBAT 2 7.490
ADIDAS POWER SOCCER OFERTA 3.990
AGENT ARMSTRONG 7.490
ALIEN TRILOGY OFERTA 3.990
ALUNDRA NOVEDAD 7.490
ARK OF TIME 8.990
BROKEN HELIX NOVEDAD 8.990
BROKEN SWORD II 7.990
BUGRIDERS NOVEDAD 6.990
BUSHIDO BLADE 7.990
BUST A MOVE 2 OFERTA 3.990
BUST A MOVE 3 5.990
CASTLEVANIA 8.900
CLOCK TOWER 7.990
COLONIC WARS CON DEMO DE REGALO 6.990
CROC 7.490
CRASH BANDICOOT OFERTA 3.990
CRASH 2 7.990
COOLBOARDERS 2 7.990
COURIER CRISIS 8.990
DESTRUCTION DERBY 2 OFERTA 3.990
DEVIL´S DECEPTION 8.990
DISC WORLD II 7.490
DRAGON BALL F. BOUT 9.490
DUKE NUKEM 8.990
DYNASTY WARRIORS 7.490
EL MUNDO PERDIDO 7.990
FADE TO BLACK OFERTA 3.990
FELONY 7.990
FINAL FANTASY VII 7.990
FIFA 98 7.990
FIGHTING FORCE 7.990
FORMULA 1 OFERTA 3.990
FORMULA 1´97 7.990
FROGGER 8.990
G POLICE CON DEMO DE REGALO 6.990
GRAND THEFT AUTO 8.990
HERCULES 7.990
HERC´S AVENTURE 6.990
INT. S. SOCCER PRO 8.990
IZNOGOUD NOVEDAD 6.990
JERSEY DEVIL 6.990
JUNGLA DE CRISTAL OFERTA 3.990
K-1THE ARENA NOVEDAD 7.490
LETHAL ENFORCES 7.990
MDK 5.490
MADDEN 98 7.990
MAGIC 7.990
MARVEL S. HEROES 7.990
MASTER TERAS KASI NOVEDAD 7.990
MAXIMUM FORCE 6.990
MICROMACHINE V3 OFERTA 4.490
MIDNIGHT RUN 8.990
MONOPOLI 8.990
MORTAL K. MYTHOLOGIES 6.990
MOTO RACER 7.990
MOTORMASH 6.990
NAGANO W. OLYMPICS 8.990
NASCAR 98 7.990
NBA LIVE 98 7.990
NEED FOR SPEED 2 7.990
NEED FOR SPEED 3 NOVEDAD 7.990
NEWMAN HASS NOVEDAD 7.490
NHL 98 7.990
NIGHTMARE CREATURES 7.990
NUCLEAR STRIKE 7.990
ODDWORLD 7.990
OVERBOARD CON DEMO DE REGALO 6.990
PGA TOUR 98 7.490
PANDEMONIUM OFERTA 3.990
PANDEMONIUM 2 8.990
PARRAPA THE RAPPER 6.990
PORSCHE CHALLENGER OFERTA 3.990
POWER SOCCER 2 7.490
RAGE RACER 6.990
RAMPAGE 6.990
RASCAL NOVEDAD 7.490
RALLY CROSS 6.490
RAY MAN OFERTA 3.990
REBEL ASAULT 2 8.990



LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
RED ALERT 7.990
RESIDENT EVIL OFERTA 5.490
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT 6.990
RIDGE RACER OFERTA 3.990
RIDGE RACER REVOLUTION OFERTA 3.990
RISK 8.990
RIVEN CON 5 C.D. 11.490
ROAD RASH OFERTA 3.990
ROSCO 7.490
SOULBLADE OFERTA 3.990
4-4-2 SOCCER OFERTA 3.990
SHADOWMASTER 7.490
SNOW E. BREAK NOVEDAD 7.990
SOVIET STRIKE OFERTA 3.990
SPAWN NOVEDAD 6.990
STEEL REING 6.990
STREET F. EX PLUS 7.490
S. PUZZLE ST. 2 OFERTA 3.990
TEKKEN OFERTA 3.990
TEKKEN 2 7.990
TENIS ARENA 8.990
TEST DRIVE 4 7.990
THE ATARI COLLECT.1 6.990
THE NOTE 8.990
THEME HOSPITAL 7.990
TIME CRISIS 11.900
TOMB RAIDER 2 8.490
TOSHINDEN OFERTA 3.990
TOSHINDEN 3 7.490
TOTAL DRIVIN 7.990
TOTAL NBA 97 OFERTA 4.990
TOCA TOURING CAR 8.990
V-RALLY 7.490
WARCRAFT II 7.990
WARGODS 7.990
WIPE OUT OFERTA 3.990
WIPEOUT 2097 OFERTA 3.990
X MAN CHILDREN 7.990
YOUNGBLOOD CONSULTAR
Z 6.990
GAME BOY
GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND 12.990
GAMEBOY POCKET COLORS NOVEDAD 8.990
ALADDIN NOVEDAD 4.490
BUST A MOVE 2 4.990
CASPER 6.990
CASTLEVANIA NOVEDAD 5.900
D. K. LAND OFERTA 3.990
D. K. LAND 3 5.590
DUCK TALES NOVEDAD 3.990
HERCULES 5.590
JOROBADO 5.990
JUNGLE STRIKE 4.990
KIRBY' DREAM LAND 2 5.990
LAMBORGINI 4.990
LIBRO SELVA OFERTA 4.490
LUCKY LUKE 5.990
MARIO LAND 2 OFERTA 3.990
MARIO YOSHI'S NOVEDAD 3.990
MORTAL K. 1 - 2 4.990
PITUFOS 3 5.990
POCKET BOMBERMAN NOVEDAD 5.990
REY LEON OFERTA 4.490
ROAD RASH 4.990
SUPERMAN 5.990
SOCCER 5.490
ST. FIGHTER 2 5.590
STAR WAR OFERTA 3.990
TITUS THE FOX 3.990
TOSHINDEN 5.990
TUROK 5.990
WARIO LAND 2 NOVEDAD 5.990
YOSHI'S SCOOKIE NOVEDAD 3.990
MEGA DRIVE
BONKERS OFERTA 3.990
COMIX ZONE OFERTA 4.490
C. COLLECTION OFERTA 4.990
ECCO OFERTA 3.990
FIFA 98 7.990
INT S. DELUXE OFERTA 4.990
LAST BATTLE OFERTA 2.990
MEGA BOMBERMAN OFERTA 4.990
PINOCCHIO OFERTA 5.990
SONIC COMPILATION OFERTA 4.990
SONIC & KNUCKLES OFERTA 4.990
SKELETON OFERTA 4.490
SUBTERRANIA OFERTA 3.990
TAZMANIA OFERTA 3.990
SUPER NINTENDO
SUPER MARIO STAR PACK 16.990
ALADDIN 6.990
FIFA 98 7.990
DONKEY KONG COUNTRY 2 6.990
ARDY LIGHT OFERTA 4.990
D. K. COUNTRY OFERTA 5.990
D. KONG COUNTRY 3 9.490
EL LIBRO DE LA SELVA OFERTA 6.990
EL REY LEON OFERTA 6.990
ILUSION OF TIME OFERTA 5.990
INCANTATION OFERTA 4.990
I.S.S. DELUXE OFERTA 6.990
LOS PITUFOS 2 6.990
LUCKY LUKE 10.490
OBELIX OFERTA 6.990
POWER PIGGS OFERTA 4.990
PRINCIPE PERSIA 2 OFERTA 4.990
REALM OFERTA 4.990
REVOLUTION X OFERTA 2.990
SPIROU OFERTA 4.990
STREET FGT. 2 OFERTA 5.990
SUPER MARIO KART OFERTA 5.990
SUPER TENNIS OFERTA 4.990
TERRANIGMA 9.990
TIMON Y PUMBA 6.990
TOY STORY 8.990
WHIZZ OFERTA 4.990
*PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

¿Qué pasa con Saturn?

Hola Yen, me llamo Torni y tengo una Saturn y una PlayStation y tengo unas pequeñas dudas que me tienes que resolver:

1- ¿Por qué salen más cosas de PlayStation que de Saturn? Me refiero a publicidad, revistas, juegos...

Obviamente hay menos publicidad, revistas, trucos y demás productos porque hay menos juegos. No se hace publicidad de un juego que no existe y no salen revistas de consolas que no tienen apenas juegos.

2- Me han dicho que Saturn saca menos juegos porque Sega sacará una Saturn 2 y porque está pasada de moda, ¿es cierto?

Hay pocos juegos para Saturn porque la consola no se ha vendido todo lo bien que es necesario para animar a las compañías a programar para ella, lo que también hace que se vendan menos consolas... Sí, es cierto que Sega está trabajando en una nueva máquina que para el 99 estaría a la venta, pero la historia es al revés: como Saturn no ha cuajado, trabajan en una cosa nueva y mejor.

3- ¿Saturn o PlayStation podrían conectarse a Internet? ¿Para qué serviría?

Existían unos periféricos que conectaban Saturn a Internet, pero no creo que lleguen a ponerse aquí a la venta. Las razones son obvias. Por el momento PlayStation sigue siendo una máquina de juegos, nada más y nada menos. En cualquier caso, conectarse a Internet sirve para tener acceso a toda la información que circula por esta enorme vía de comunicación.

4- Me podrías decir las diferencias entre la PSX Negra y la gris, ¿podría programar con la gris?

La Negra es la Yarozee, que es la que sirve para programar, eso sí, con la ayuda del PC y de un importante paquete de software que se vende con ella. La otra es sólo para jugar.

Torni Puchi (Barcelona).

S.O.S. Saturn.

Hola Yen, te escribo con la ilusa esperanza de que me contestes a esta carta ya que creo que son preguntas que todo poseedor de una Saturn debe hacerse. El 31 de diciembre me compré una Saturn de segunda mano, pero viendo los últimos número de HC y la alarmante noticia de que ya es oficial una nueva consola de Sega he empezado a pensar que he hecho mala compra.

1- Mi pregunta es: ¿mis temores son ciertos? ¿Me recomiendas que cambie por la PlayStation?

Bueno, la verdad es que a Saturn no parece quedarle demasiado aire y que no has elegido el mejor momento para comprarla. Todavía puedes disfrutar con ella de los buenos juegos que han salido y de los que quedan por salir...

EL CORCHO



aunque no sean muchos. A lo mejor deberías cambiar, pero eso sólo tú puedes decidirlo.

2- Sea como fuere ya está hecho. Ahora, teniendo en cuenta que me gustan los juegos de rol, plataformas, matamarcianos y los protagonizados por chavalas y en menor medida los de lucha y coches, ¿qué juego me recomiendas? ¿Y baratitos?

Debes tener, obligatoriamente casi, «Resident Evil» y «Tomb Raider». No sólo son geniales si no que además los dos están protagonizados por chavalas. En el caso del rol tienes bastante donde elegir desde «Dark Savior» a «Shinning the Holy Ark». De corte plataformero está «NiGHTS» y «Croc». Un matamarcianos baratito y majo es «Darius 2».

3- ¿Qué juegos de este estilo van a salir a corto y medio plazo?

A corto plazo podrás disfrutar de una gran juego de rol «Panzer Dragoon Saga» y a medio/largo plazo de «Shining Force 3» y «Grandia». «Burning Rangers» será otra gran opción a corto plazo y, además, puedes elegir una chica entre los protagonistas. No te olvides del arcade «House of the Dead»

Pablo de Carlos (Madrid)

Las dudas de un nuevo usuario de PlayStation

Hola Yen, me llamo Ismael y me voy a comprar una PlayStation, per me gustaría que contestases a unas preguntas. Ahí van:

1- Un amigo mía me ha dicho que cada vez que llevas jugando una hora a la PlayStation hay que apagarla durante 15 ó 20 minutos y después sigues jugando. ¿Es eso cierto? ¿Qué pasa si no la apagas?

No hace falta que apagues la consola por llevar una hora, ni dos, ni tres jugando. Lo que no está mal es que descanse tú un rato cuando lleves mucho tiempo jugando.

2- ¿Qué juegos hay en PlayStation que sean como «Street of Rage»?

La verdad es que no muchos ni tampoco demasiado buenos. El mejor es «Fighting Force» de Eidos, tampoco está mal del todo «Fantastic Four» de Acclaim.

3- ¿Cuántos juegos puede guardar simultáneamente la Memory Card normal? ¿Y cuando se agota se guarda encima de otro o qué?

Puede guardar 15 partidas siempre que el juego sólo necesite un bloque de memoria por partida. Cuando se te llene puedes borrar las partidas que ya no te interese conservar.

4- ¿Qué tal están el «Monopoly» y el «Risk»? ¿Te los comprarías teniendo el juego de tablero?

Si además de tener el juego de mesa tienes amigos con los que jugar sería una chorrada que te compraras los videojuegos. Y más cuando no son demasiado buenos. «Risk» se deja jugar aunque no es muy impresionante. El «Monopoly» es bastante regular, difícil de ver y un poco lento.

5- ¿Me podrías dar el nombre de dos o tres juegos de olimpiadas para PlayStation que estén bien? Pero que no sean de invierno.

Pues entonces te daré el nombre de los dos únicos juegos de olimpiadas que hay: «Track & Field», que está muy bien, y «Olympics Games» que no está mal.

Ismael Bujari Blanco (Madrid).



Deporte, deporte.

Hola Yen, soy un enganchado a la PlayStation y me gustan los juegos de deporte. Tengo el «FIFA 98» y el «NBA 98». Estas son mis dudas:

1- ¿Qué juegos de deportes me recomiendas?

Otro gran juego de fútbol es el «ISS Pro» y cara al Mundial se espera una buena remesa de juegos de títulos, así que si esperas un poquito... De basket están al caer «Total NBA 98» y «NBA in the Zone 98». Pero como supongo que querrás variar de deporte tienes una buena colección de juegos de hockey entre los que resalta «NHL Breakway 98». Sin ser un simulador puro está «Tennis Arena» que resulta super jugable y muy divertido.

2- El juego «Dragon Ball Final Bout», ¿es un buen juego o no merece la pena comprarlo?

Es un buen juego, pero en este género tienes mejores cosas para elegir. Eso sí, si eres un incondicional de Goku te encantará.

3- ¿Merece la pena comprar una 720 Slot Memory Card si ya tengo una Memory Card normal?

Depende de como andes de espacio, pero ya sabes que a mi personalmente no me gusta demasiado experimentar con las tarjetas de memoria. Prefiero ir a lo seguro y la segura es la que tienes.

4- Me apetece un juego de coches, ¿me puedes hablar un poco de «Gran Turismo»?

Este mes tienes un preview de cuatro paginazas que te adelanta casi todo de este genial juego. Desde luego harías una compra perfecta, aunque sólo fuera por los coches.

Matías Hoyal (Cantabria)

Fútbol, coches y 64DD.

Hola Yen: me llamo Rada y soy un maníaco de los videojuegos..., de todos. Tengo una Game Boy, una Mega Drive, una Neo Geo, una Nintendo 64, un PC.... y algunas dudas que espero que me resuelvas:

1- ¿Cuál de estos dos juegos me recomiendas para mi N64 «FIFA Rumbo al Mundial 98» o «ISS 64»?

Yo me quedo con «ISS 64» por su impecable calidad gráfica y su elevadísima jugabilidad. Con un control fácil e intuitivo puedes hacer cientos de jugadas espectaculares. Lo único en lo que gana «FIFA 98» es en tener las ligas de varios países, incluida la española.

2- Mi cuñado tiene una PlayStation y le encantan los juegos de carreras, ¿crees que le gustará «Grand Theft Auto»?

No es un juego de carreras, simplemente usas los coches para cometer atracos e ir de un lugar a otro del mapa cumpliendo los recados de la mafia. Además es un poco mareante. En PlayStation hay genialidades en lo que se refiere as juegos de carreras.

3- ¿Crees que los juegos que ya han salido para N64 los sacarán en 64DD?

No creo, seguramente harán juegos totalmente nuevo y ampliaciones para algunos de los "viejos".

Radamés J. Suárez (Murcia)

¿Qué juego me compro?

Hola Yen, tengo una PlayStation y en este momento no sé que juego comprarme de entre los siguientes,



¿podrías ayudarme?

1- ¿Qué juego me aconsejarías entre «Need for Speed II», «Porsche Challenge» o esperar a «Gran Turismo»?

Yo esperaría y si me corriera mucha prisa me quedaría con «Porsche» mil veces antes que con «Need for Speed II».

2- En el género de las plataformas: ¿«Gex 2» o «Crash Bandicoot 2»?

Me lo pones difícil, porque los dos son grandísimos juegos. Si te gustan los juegos tridimensionales «Gex 2» te entusiasmará. «Crash 2» es más tradicional aunque técnicamente es impecable, aunque más corto que el genial «Gex 2».

3- ¿Crees que vale la pena que me compre «Diablo»?

Es un buen juego, pero todo depende de si su estilo te gusta o no. Si yo quisiera una aventura o un RPG me compraría antes otros juegos como por ejemplo «Resident Evil 2» o «Final Fantasy VII».

4- No sé si comprar «Final Fantasy VII», pero me dicen que es tan bueno que me están entrando ganas, ¿debería hacerlo?

Si no estás acostumbrado a los juegos de rol a lo mejor te choca un poco al principio por la gran cantidad de objetos, magias, armas, materias... que tendrás que manejar y el curioso sistema de combates. Sin embargo, cuando te dejes atrapar por la historia no podrás dejar de jugar.

Cristina Romero Díaz (Tenerife).

Deporte, velocidad, y lucha en Nintendo 64

Hola Yen, soy el poseedor de una N64 y me gustaría que me respondieses unas preguntillas. Ahí van:

1- Tengo el «ISS 64», ¿es imprescindible el control pak para grabar partidas? ¿Qué es el controler pak, la memory card o el memory pak?

Es imprescindible tener una tarjeta de memoria para salvar las partidas. El nombre oficial de este periférico es controller pak aunque cuando se habla de memory card o memory pak están hablando de lo mismo.

2- Me gustaría saber si va a salir para N64 una aventura gráfica del estilo «Broken Sword».

Pues por el momento no hay nada de eso, quizá con el 64DD.

3- ¿Qué juego me recomiendas «Fighters Destiny» o «Nagano»?

Son radicalmente diferentes. «Nagano» está muy bien pero ya sabes que está limitado a las pruebas olímpicas. Si te gustan los juegos de lucha y te apetece probar uno realmente original yo me quedaría con «Fighters Destiny».

4- Y por último me gustaría saber si me merecería la pena comprarme «Multi Racing Championship»?

Si yo quisiera un juego de coches para N64 ahora mismas me compraría «Top Gear Rally». Si no me importara esperar, esperaría a ver qué hacen los chicos de Infogrames con la conversión de «V-Rally».

Carlos Estrada Fonseca (Madrid)



Unas dudas de N64.

Hola Yen, tengo la magnífica Nintendo 64 y me gustaría que me resolvieras unas dudas:

1- ¿Sacarán una pistola para Nintendo 64? ¿Cuándo?

Hay compañías que están trabajando en pistolas para tu consola, pero obviamente no se pondrán a la venta hasta que no aparezca un juego de disparo y por el momento no hay ninguno a la vista.

2- Cuando pongan a la venta el 64DD, ¿seguirán sacando con frecuencia cartuchos para Nintendo 64?

No soy adivino, pero supongo que sí.

3- ¿Qué juegos te comprarías: «Wave Race» o «Cruis'n USA»; «FIFA 98» o «ISS 64»; «Duke Nukem 64» o «Turok»? ¿Por qué?

«Wave Race» por que no tiene comparación en ningún aspecto con «Cruis'n USA», es más divertido, mejor gráficamente, más espectacular...

Con el tema del fútbol tendría mis dudas ya que aunque «ISS 64» es mucho más jugable y espectacular que «FIFA 98» no tiene ligas ni equipos reales como éste. Tú mismo.

Y por fin yo me quedaría con «Turok» por su calidad gráfica, su variado desarrollo, sus alucinantes dinosaurios y su elevada dificultad que te garantiza diversión por mucho tiempo. Eso sí, hazte con una tarjeta de memoria.

Iván Cruces (Cádiz)

La aventura es la aventura.

¡Hola Yen! Tengo una PlayStation desde Navidad, cuatro juegos y me quiero comprar otros más, pero no me decido:

1- ¿Qué juegos me recomiendas de estos tres: «Tomb Raider II», «Final Fantasy VII» o «Dragon Ball Final Bout»?

¡Qué difícil! Piensa el género que más te guste y seguro que aciertas con tu elección. De todos modos, si yo fuera tú empezaría por los dos primeros y luego pensaría si prefiero la acción o las historias alucinantes. Quizá me decantaría por la producción más fastuosa jamás vista: «Final Fantasy VII».

2- Me interesa un juego de deportes y no me decido entre «FIFA 98» y «NBA Live 98». Como tengo «Actua Soccer» a lo mejor no me interesa otro juego de fútbol...

«FIFA» es bastante mejor que «Actua Soccer», pero la verdad es que si te decides por «NBA 98» vas a variar de deporte y además con totales garantías: es realmente bueno.

3- «Tekken 3» ¿Será mejor o peor que «Tekken 2»? ¿Qué tal está «Tekken»?

Lo lógico es que el tercero esté mucho mejor que el segundo, aunque tendremos que esperar un poquito para comprobarlo. «Tekken» es un gran juego de lucha y además, como es un Platinum tiene un precio por el que merece la pena invertir.

Kike Miranda (Madrid).

Los coches van a arrasar.

Hola Yen, tengo una PlayStation y algunas dudas y espero que me las resuelvas, gracias.

1- Me gustan mucho los juegos de plataformas como «Croc». De los que hay o de los que van a salir, ¿Cuál me recomiendas?

«Gex 3D», es largo, simpático y muy divertido.

2- ¿Cuál me aconsejas entre «Toca Touring Car» y «V-Rally» o algún otro juego de coches que vaya a salir?

Ahora mismo te aconsejo que esperes a ver «Gran Turismo». También se insinúan por ahí títulos de gran calibre como «Colin MacRae Rally».

EL CORCHO



PRECIO PROMOCION 6.290 Ptas.

MÁS POSTER EXCLUSIVO DE REGALO

Jet Rider 2

PlayStation

DIVER tienda

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: (95) 261 25 44 Fax: (95) 228 08 50

AL CINE
(95)2861100
Jacinto Benamente,11/MARBELLA (MÁLAGA)



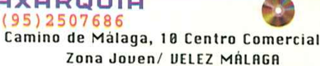
ALCALÁ HENARES
(91)8893890
Marqués de Alonso Martínez, 9
Alcalá de Henares (MADRID)

ALGECIRAS
(956)669856
Castelar, 53 / ALGECIRAS (CÁDIZ)

ALICANTE NUEVA APERTURA
Calvo Sotelo, 5



AXARQUÍA
(95)2507686
Camino de Málaga, 10 Centro Comercial
Zona Joven/ VELEZ MÁLAGA



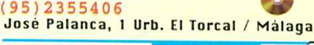
CARTAGENA
(968)121678
Paseo Alfonso XIII, 66 / CARTAGENA

CASABLANCA
(95)2297697
Avda. Juan Sebastian Elcano, 156 / MÁLAGA

CIUDAD REAL
(926)253336
Cuchillería, 3 / CIUDAD REAL

DIABLITO
(95)2440671
Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán
ARROYO DE LA MIEL (Málaga)

EL TORCAL
(95)2355406
José Palanca, 1 Urb. El Torcal / Málaga



ELCHE NUEVA APERTURA
Vicente Blasco Ibañez, 45 A.C.

ESTRENOS
(958)294007
Emperatriz Eugenia, 24 / GRANADA



FRANJU
(95)2297500
A.Carrillo de Albornoz, 6 / MÁLAGA

FUENGIROLA
(95)2474574
Juan Gómez Juanito, 7 / FUENGIROLA (MALAGA)



GUADALAJARA
(949)264609
Constitución, 13 /
AZUQUECA HENARES (GUADALAJARA)



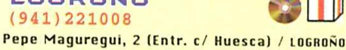
HUELVA
(959)240981
Ginés Martín, 7 / HUELVA



LA CORUÑA
(981)240123
San Jaime, 30 / LA CORUÑA

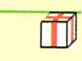
LA PAZ
(956)768946
Clavel, 43 / LA LÍNEA (CÁDIZ)

LOGROÑO
(941)221008
Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca) / LOGROÑO



MAVI 1
(95)2347058
Paseo de los Tilos, 39 / MÁLAGA





NINSEGATI
(957)490262
Valdés Leal, 1 / CÓRDOBA



OVIEDO
(98)5244488
Padre Aller, 9 (Vallobín) / OVIEDO



RONDA
(95)2870880
José María Castelló, S/N / RONDA (MÁLAGA)



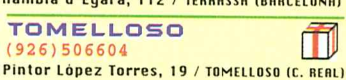
SANTUTXU
(94)4734715
Trv. Iturriaga, 4 / SANTUTXU (BILBAO)



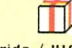
TERRASSA
(93)7883556
Rambla d'Egara, 112 / TERRASSA (BARCELONA)



TOMELLOSO
(926)506604
Pintor López Torres, 19 / TOMELLOSO (C. REAL)



VIGO
(986)241870
Médico José Mato, 3 Avenida Florida / VIGO



VENTAS EN CD - ROM
SERVICIO A DOMICILIO



3- ¿Saldrá otro Dragon Ball para PlayStation?

No te voy a decir que no, pero por el momento no hay nada nuevo al respecto.

Luis Javier Martínez (León).

¿PlayStation o N64?

Hola, soy Joseba, poseo una Super NES y una Game Boy con unas cuantas preguntas que espero que me contestes:

1- ¿Es verdad que no sacan el 64DD por falta de juegos?

Lo que está claro es que sería una tontería poner a la venta una máquina de juegos cuando todavía no se ha dado tiempo a las compañías a desarrollar juegos para ella, por eso Nintendo tienen que esperar. Pasa lo mismo siempre: la máquina está lista antes que los juegos.

2- ¿Qué me recomiendas, sabiendo que no me importa el precio, la N64 o la PlayStation?

Ahora mismo el estilo de software es totalmente diferente en una consola y otra por lo que yo te recomendaría que vieras qué tipo de juegos son los que más te gustan. Ambas máquinas son muy buenas y ninguna te decepcionará siempre que elijas usando la cabeza.

3- ¿Qué juego de Game Boy debería comprar? De Super tengo «DKC3» y «Zelda».

No sé, que juegos tienes de Game Boy, pero si el «Zelda» de Super te gustó el de Game Boy (que no es igual) te encantará. A parte ahora mismo tienes «Turok» y «La Pesadilla de los Pitufos» que son dos grandes plataformas.

Joseba Gallaga Fernández (Vizcaya).

¿Qué va a pasar con Sega Katana?

Hola Yen, me llamo Alberto. Tengo una Saturn y necesito que me respondas a estas preguntas:

1- Cuando salga la Sega Katana, ¿Cuánto tiempo va a seguir Sega sacando juegos para Saturn? ¿Y las otras compañías?

Probablemente no mucho. Y respecto a las compañías menos todavía porque ahora mismo son pocas las que sacan algo y además, de tarde en tarde.

2- ¿Saldrán «Virtua Fighters 3» y «Sega Rally 2» en Saturn?

No. «VF3» es uno de los títulos que se dice que saldrán con Katana a la vez que «Scud Racer» y «Virtua Striker 2». Para cuando «Sega Rally 2» quiera salir en versión doméstica (aún no está terminado ni en recreativas) seguramente será para Katana también.

3- ¿Qué pasa con la Saturn II? ¿Cuándo saldrá? ¿Va a salir alguna ampliación para Saturn como el Mega CD o el 32X?

Saturn 2 es el nombre que se dio al nuevo proyectos de Sega mientras no tuviera un nombre más "oficial", es decir, es la misma máquina que parece haberse quedado con el nombre de Katana. Sacar una ampliación cuando hay una consola nueva en vistas sería un poco absurdo. Piénsalo.

4- ¿Cuándo va a empezar Sega a sacar cartuchos con los juegos?

Ya sacó uno hace meses, el «King of Fighters 95», una versión idéntica al juego original, sin duda alguna la mejor.

5- Tengo el «Ultimate Mortal Kombat 3» y la consola no me graba nada pese a que tengo 293 bloques libres. ¿Cuánta memoria hace falta?

Ninguna ya que este juego no tiene opción para salvar partidas.

Alberto Marcos (Madrid)

EL CORCHO



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos este divertido reloj.

NOVEDAD EN JAPON

TIME CRISIS II

RECARGA TU ARMA, PISTOLERO

El incontestable éxito de la primera parte, que le convirtió en el juego de disparo más popular del 96, había dejado abierta la posibilidad de realizar una secuela de "Time Crisis", y Namco no ha tardado mucho en ponerse manos a la obra. El juego está a punto de lanzarse en Japón y acaba de ser presentado en el pasado mes de Febrero en la capital nipona.

La primera gran novedad de esta segunda parte es que descansará sobre la placa System 23, una versión mejorada y más potente del famoso System 22 que acogió a tantos juegos de Namco, entre ellos la primera parte de «Time Crisis». Esto supondrá apreciables mejoras en el apartado técnico, sobre todo en los diseños y animaciones de los personajes.

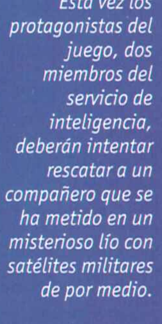
La otra gran sorpresa llegará con el nuevo modo para dos jugadores, que de hecho supondrá que todas las unidades de esta máquina se presenten en formato "link", es decir, con dos máquinas unidas. Esta opción aumentará notablemente la jugabilidad, ya que permitirá la cooperación entre ambos jugadores mientras cada uno dispone de su particular punto de vista de la acción.

También cambiarán en esta secuela el argumento y los personajes principales, aunque de nuevo el móvil de los protagonistas será un rescate.

Esperemos que no tarde mucho en llegar a nuestro país.







Esta vez los protagonistas del juego, dos miembros del servicio de inteligencia, deberán intentar rescatar a un compañero que se ha metido en un misterioso lío con satélites militares de por medio.







Los jugadores podrán visitar en esta ocasión diferentes localizaciones, y deberán enfrentarse a una organización militar repleta de asesinos y tipos "duros".

EN ESTA SEGUNDA PARTE DESTACARÁN EL MODO PARA DOS JUGADORES Y SU RENOVADO APARTADO TÉCNICO.

Más cosas de Namco

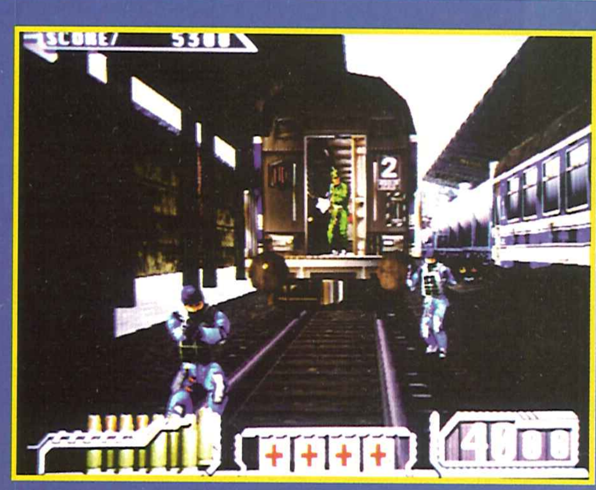
Namco sigue siendo una de la compañías más prolíficas en el sector arcade. Además de este «Time Crisis 2», está a punto de lanzar otros títulos al mercado, como este torneo de lucha libre japonesa de impronunciable título, algo así como «Toukon Retsuden 3». Todos ellos podrían tener su correspondiente versión en PlayStation a medio plazo.











La utilización de la nueva placa System 23 esta posibilitando que se mejoren notablemente los diseños y animaciones de los personajes y la realización de los decorados. El pedal para poder esconderse seguirá instalado en el mueble.



Sin duda el mayor atractivo de esta segunda parte será la posibilidad de participar dos jugadores simultáneamente. Cada uno tendrá su propia perspectiva e incluso podrá ver a su compañero a través de su propia pantalla, de manera que deberá tener cuidado de no dispararle.



CONCURSO

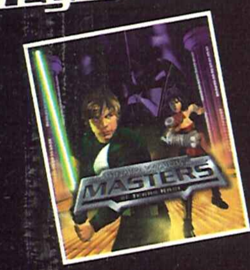
¡RASCA Y G

¡¡¡Premio seguro!!!

...nsigue una de las
...n PlayStation...



...o uno de
...os 50 juegos
...que regalamos





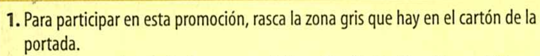
Premio Directo

Regalamos
10 PlayStation,
50 juegos
y miles de
descuentos



Rasca y Gana

HOBBY CONSOLAS



BASES DE LA PROMOCIÓN

1. Para participar en esta promoción, rasca la zona gris que hay en el cartón de la portada.
2. Si te aparece el símbolo de una consola Sony PlayStation™ o el juego, *"Star Wars*™ **Masters of Teräs Käsi™"** envía el rasca y gana de la portada (no serán válidas las fotocopias) antes del día 30 de abril a la siguiente dirección: Hobby Press, revista Hobby Consolas (Departamento de Marketing) C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso Rasca y gana.
3. Los cupones premiados con un descuento 500 pesetas podrán ser utilizados en la compra de un juego *"Star Wars*™ **Masters of Teräs Käsi™"** disponible en cualquiera de los Centro Mail o a través de su servicio de venta por correo. Estos descuentos no son acumulables con otros cupones de descuento emitidos por Centro Mail, y sólo se podrá utilizar un cupón de descuento para cada juego. Este descuento sólo será válido en la compra de juegos *"Star Wars*™ **Masters of Teräs Käsi™"** para PlayStation™ hasta el día 30 de mayo de 1998.
4. A los ganadores de una consola PlayStation™ o de un juego se les enviará el premio a su domicilio. Los nombres de estos ganadores aparecerán publicados en un número próximo de Hobby Consolas.
5. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.
6. Los premios no serán canjeables por dinero.
7. El hecho de tomar parte en esta promoción implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en las mismas, será resuelto inapelablemente por los organizadores de esta promoción: Lucas Arts, Hobby Press y Centro Mail.



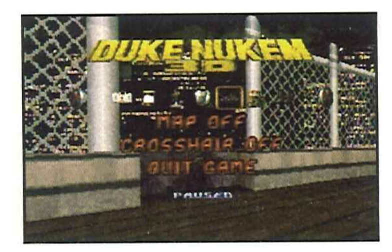


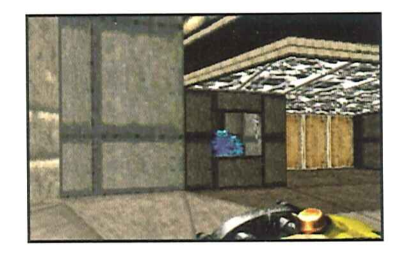


ANA!
SONY
PlayStation
POWER
RESET
MEMORY CARD
SELECT
START
STAR WARS
MASTERS
OF TERÄS KÄSI
¿Cómo participar en el Rasca y Gana?
Hay tres tipos de premios que te detallamos a continuación:
10 consolas Sony PlayStation™
Diez cartones premiados con una consola Sony PlayStation™ repartidos entre todos los ejemplares de la revista.
Si rascas la zona gris marcada en el cartón y aparece una consola Sony PlayStation™, ¡enhorabuena, has ganado una consola de Sony!
50 juegos de "Star Wars™ Masters of Teräs Käsi™"
Hay cincuenta cartones premiados con un juego "Star Wars™ Masters of Teräs Käsi™". Si al rascar tu cartón aparece el logo del juego "Star Wars ™ Masters of Teräs Käsi™", pues ya sabes... has ganado un juego!
En ambos casos, envíanos tu cartón premiado antes del día 30 de abril de 1998.
Miles de descuentos
Si tu rasca te ha salido premiado con un descuento de 500 pesetas puedes utilizarlos al comprar un juego "Star Wars ™ Masters of Teräs Käsi™" para PlayStation™ en cualquiera de los Centros Mail. Bastará con que presentes el cartón. Recuerda que esta promoción es válida sólo hasta el día 30 de mayo de 1998 y que los cupones no serán acumulables.
¡50 juegos!
y miles de descuentos
¡¡¡Mucha suerte!!!

Duke Nukem 3D

SATURN





-Lo mejor que te puede pasar:

Si te concedieran un deseo (que tenga que ver con este juego claro) apostamos a que escogerías ser inmortal o al menos tener todas las armas del mundo. Aquí estamos nosotros para hacer tus sueños realidad. Comienza a jugar y escoge el código que prefieras introducir una vez que hayas pausado:

Todas las armas: Z, X, X, Z, Y, Z, Y, X, Y

Modo Dios: X, Z, Z, X, Y, X, Y, Z, Y

Robotron X

PLAYSTATION

- Trucos y más trucos:

Para ganar las armas extras debes usar los trucos en cualquier momento del juego pero de forma muy rápida (sólo pueden usarse 5 veces por fase).

Lanzador de llamas: ABAJO, DCHA., ABAJO, DCHA., CIRCULO

Arma de 4 direcciones: ABAJO, ABAJO, ARRIBA, CIRCULO

Onda de pulso: ARRIBA, CIRCULO, ABAJO, DCHA., CUADRADO

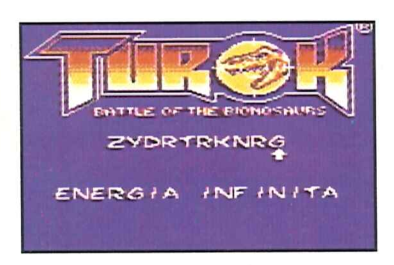
Escudo: ABAJO, IZQ., CUADRADO, CIRCULO

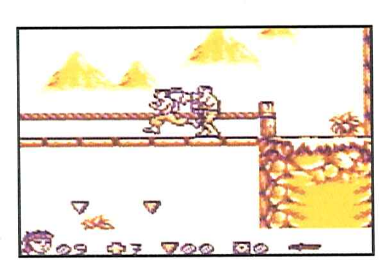
Arma de 3 direcciones: DCHA., DCHA., CUADRADO, X

Arma de 2 direcciones: ARRIBA, TRIANGULO, ARRIBA, TRIANGULO

Turok

GAME BOY





- Avanzar sin problemas:

No es de súper dotados saber que a todos nos cuesta, sobre todo al principio, avanzar por las fases de este tipo de juegos sin problemas, pero, con lo que os vamos a contar, estaréis mucho más tranquilos. Si quieres avanzar de un nivel a otro lo que debes hacer es introducir primero como password "ZYDRTRKLVL" y después pausar cuando quieras avanzar y pulsar A + B.

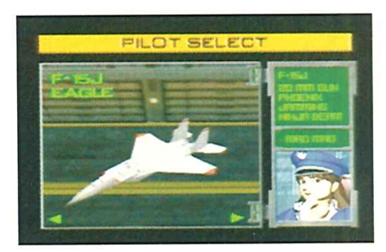
- Menos problemas:

Es difícil mejorar el truco anterior, pero para los que prefieren pasar el juego terminando todos los niveles y necesitan una ayudita este les vendrá a las mil maravillas. Introducid como password "ZYDRTRKNRG" y conseguirás que los bichos ni te rocen, eso sí, ten cuidado con los agujeros.

Aerofighters Assault

NINTENDO 64





- Nuevos pilotos y naves:

Hay que avanzar con los tiempos; la ciencia camina rápido y no te puedes quedar atrás, así que te proponemos que modernices tus aviones (y de paso tus pilotos) de estas dos maneras.

Nuevos aeroplanos:

Por cada misión concluida con éxito tendrás un nuevo avión a tu disposición.

Un piloto extra (con su correspondiente nave):

En la pantalla del título (no en la del menú principal) pulsa IZQ.-C, ABAJO-C, DCHA.-C, ARRIBA-C, IZQ.-C, ABAJO-C, DCHA.-C. Después de esto mira en la parte izquierda de la pantalla de selección de avión verás como habrá aparecido el F15.

- Colores:

Con este truco no vas a tener nada espectacular pero, por los menos, tendrás la opción de cambiar un poco el aspecto de tus aviones. Antes de escoger un modelo pulsa R y verás como cambia de color.

Resident Evil: Director's Cut

PLAYSTATION





- Comenzar el juego con 'Colt Python Pistol' y munición a tope:

Finaliza el juego, cuando Chris o Jill salven a sus compañeros (Chris salva a Rebecca y Jill, y ésta salva a Barry y Chris). Guarda entonces los datos a la tarjeta de memoria. Comienza un juego nuevo usando los datos salvados.

- Comenzar el juego con 'Rocket Launcher' y munición sin límite:

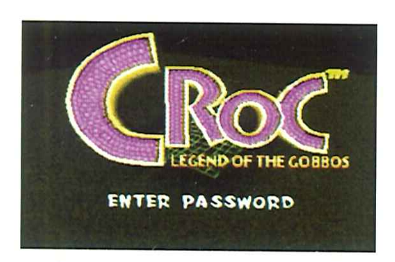
Igual que el truco anterior, éste te resultará algo complicado, vamos, que no te lo damos todo hecho. Finaliza el juego con Chris en 3 horas. Salva los datos a la tarjeta de memoria. Comienza un nuevo juego con estos datos.

- El doble:

Con este truco cada vez que encuentres un ítem para aumentar tu "mochila" estará duplicado. Ve a la pantalla de elección de juego y pulsa DCHA. mientras tienes iluminada la palabra "Advanced". Ya sabemos que es el nivel más difícil, pero por eso te damos ayuda.

Croc

SATURN





- Selección de nivel:

Comenzar por cualquier parte del juego es lo que te proponemos (aunque si no eres experto te aconsejamos que primero te entrenes un poco en este mundo de plataformas). En la pantalla de presentación, en la que aparecen las palabras "Press Start", pulsa X + Y + Z hasta que estas palabras se transformen en "Enter Password". Ahora, sin soltar los tres botones de antes, presiona IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., ABAJO, DCHA., DCHA., IZQ., IZQ., ABAJO, DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, DCHA. Sin más aparecerás en una nueva pantalla donde podrás escoger el nivel con sólo pulsar R o L.

NBA Hangtime

NINTENDO 64







- Tus propios clónicos:

Puedes hacer unos cuantos clónicos de tus jugadores preferidos con los siguientes códigos. Dirígete a la pantalla de opciones y elige "Enter Name". Ahora puedes escribir alguno de los códigos que viene abajo y usa como número el 0000

AHRDWY (Penny Hardaway)
CLIFFR (Cliff Robinson)
DAVIDR (David Robinson)
DREAM (Hakeem Olajuwon)
ELLIOT (Sean Elliot)
EWING (Patrick Ewing)
GLENNR (Glenn Robinson)
GHILL (Grant Hill)
HGRANT (Horace Grant)
JOHNSN (Larry Johnson)
KEMP (Shawn Kemp)
KIDD (Jason Kidd)
MALONE (Karl Malone)
MOTUMB (Dikembe Mutombo)
MOURNG (Alonzo Mourning)
MURSAN (Gheorghe Muresan)
PIPPEN (Scottie Pippen)
RODMAN (Dennis Rodman)
RICE (Glen Rice)
SMITS (Rick Smits)
STAKH (Jerry Stackhouse)
STARKS (John Starks)
WEBB (Spud Webb)
WEBBER (Chris Webber)

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Daniel Mora (Murcia)

Hola, me llamo **DANIEL** y me gustaría saber si tenéis algún truco de **"DYNAMITE HEADDY"** de Mega Drive. Espero vuestra respuesta.

Si quieres acceder a una pantalla de selección de nivel pulsa C, A, Izq., Dcha. y B en la pantalla de "Game Start"

Sergio Montero Rey (Ciudad Real)

¡Hola colegas! me llamo **SERGIO** y me gustaría saber cómo podría encontrarme con el guardián del nivel 7 del juego **"THE LEGEND OF ZELDA"** de la consola NES. Espero vuestra respuesta. Gracias.

Con lo de guardia supongo que te referirás al enemigo final del nivel. Para llegar a él debes ir a la pantalla superior derecha (la punta de la nariz del dragón según el mapa). Mueve la losa central de la fila vertical derecha y entra por el pasadizo hasta que des con Aquamentus.

Carlos Álvarez Lapeira (Málaga)

¡Hello! (por cambiar), me llamo **CARLOS** y necesito desesperadamente que me comuniquéis una encrucijada del juego **"FINAL FANTASY VII"** para PSX. ¿Dónde conseguir la "Materia enorme" que se llevaron los de Shira al estrellarse el tren en el Corel Norte? Espero impaciente, ¡muchísimas gracias!

Una vez que has dejado que el tren se estrelle es imposible recuperar la "Materia Enorme". Por eso te aconsejamos que vuelvas a intentar detener el tren (ya sabes, acabando con los cinco enemigos y pulsando Abajo + X repetidas veces antes de que se acaben los 10 minutos). Además, si logras detener el tren obtendrás la "Materia última" y no tendrás que comprársela al chaval del pueblo.

Luis Mayo Domínguez (Leon)

Hola, me llamo **LUIS**, tengo la Sega Saturn y me he quedado atascado en el juego **"TOMB RAIDER"** en la pantalla del palacio de Midas. Hay que encontrar tres lingotes para pasar de pantalla. Dos ya los encontré, pero en la puerta donde se produce un terremoto no encuentro el lingote. ¿Dónde está y que tengo qué hacer para encontrarlo? Gracias y un cordial saludo.

Cuando se produce el terremoto las piedras quedan de tal manera que puedes pasar al otro lado de la sala saltando de una a otra. Después te encontrarás en una sala con una piscina. Baja dejándote caer, hasta un punto de salvar, y verás que estás en la parte superior del templo que antes habías explorado desde abajo. Recorre los salientes de la izquierda (cuidado con los gorilas) y salta hasta la grieta que hay justo en frente de ti (este salto es peligroso, si te caes no sobrevives al golpe). Desplázate por la grieta hasta una plataforma de la izquierda y salta desde ésta a la puerta

Critical Depht

PLAYSTATION

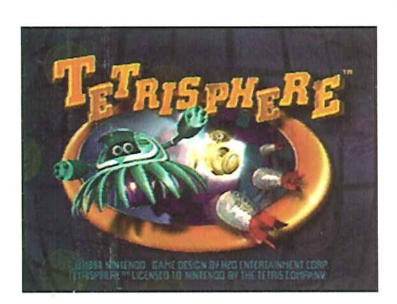




- Dos nuevas armas:
Siempre se ha dicho que más vale maña que fuerza pero seguro que vosotros preferís un par de buenas armas a dos simples consejos. Para poder utilizar los barriles explosivos presiona R2 y sin soltarlo pulsa IZQ., DCHA., ARRIBA.
Si prefieres las minas gigantes pulsa DCHA., IZQ., ABAJO mientras pulsas R2. No es difícil y puede sacarte de algún gran apuro.

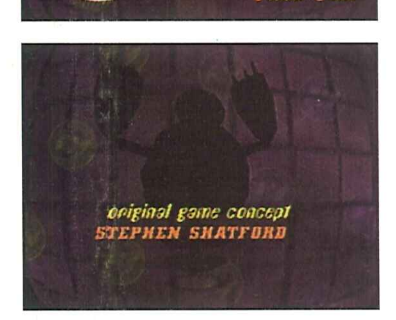
Tetrisphere

NINTENDO 64



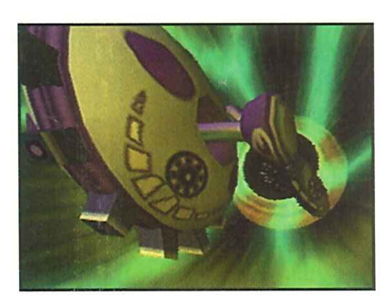


- Nuevo modo de juego:
Para que puedas acceder a un nuevo modo de juego llamado "Rescue" sólo debes elegir la opción "Single" en el menú principal. Escribe como nuevo nombre "LINES".



- Más música:
Para que puedas deleitar tus oídos con un poco más de música tienes que escoger la opción "Single", elegir "New Name" y presionar a la vez L, ABAJO C, y DERECHA C. Aparecerá un conjunto nuevo de caracteres. Escribe como nombre G(cabeza de alien)MEBOY.

- Seleccionar nivel:
Tienes que realizar otra vez los pasos del truco anterior y cuando te aparezca un nuevo conjunto de caracteres tienes que seleccionar: Planeta, Ovni, Cohete, Corazón, Calavera.



- Ver créditos finales:
Los que quieran conocer a los programadores de este juego deben usar como nombre CREDITS. Sencillo ¿No?

- El Vortex:
Si quieres ver en una animación como el Vortex se "chupa" a todos los robots tienes que usar como nombre VORTEX. Presiona el botón RESET durante 4 segundos hasta que aparezca la secuencia.

Cart World Series

PLAYSTATION

-Passwords de trucos:
Menudo chollo tenéis con esto de los passwords especiales, y estos, seguro que os ayudan a más de uno. Usa los siguientes passwords en la pantalla 'Create Driver'

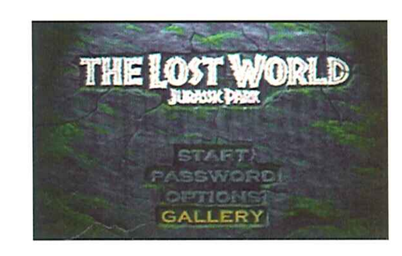
3% de gravedad: FEATHER
Gravedad en tramos: FLOAT
Más gravedad: RADBRAD
No hay colisiones: BANZAI
Los coches sólo tienen ruedas: WHEELS
Neumáticos gorditos: FAT TIRES
Ganar en 'modo season': FIN
Invencible en modo 'Sim': INMORTAL
Ganar 2 carreras en 'modo season': GEK
Tramos a media tarde: SUNNYSKY
Tramos nocturnos: NIGHTRID
Tramos espaciales: SPACERID

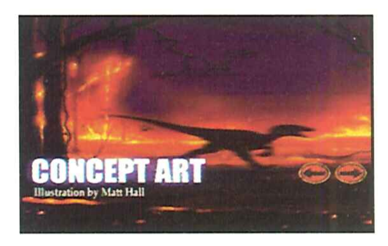
-Trucos a la carta:
En la pantalla 'Type Screen' elige una carrera (Single Race o New Season) y al seleccionar el corredor, verás a la izquierda la opción 'Create Driver'. Usa cualquiera de los trucos que viene a continuación para que el juego resulte más divertido

NIGHTRID: conducir de noche
SPACERID: Tramos estilo 'Tron'
GEK: Correr 2 vueltas en modo 'Season'
WHEELS: ¡El hombre invisible!
FLOAT: La gravedad se reduce a la mitad
RADBRAD: Los tramos tienen mas gravedad de la normal.
BANZAI: No colisionas con otros coches.

The Lost World: Jurassic Park

SATURN



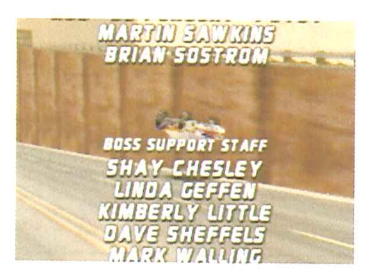


- Seleccionar fase:
Sí, como lo lees, con este código podrás saltarte de un plumazo la tira de peligrosos dinosaurios. Usa el password XAXYYYYYZXYY y selecciona el menú de opciones. Ilumina 'Stage Select' y presiona DERECHA o IZQUIERDA para acceder a cualquier fase.

- Galería de dinosaurios:
Presiona XZXYXYYYZXYY para ver a los Raptores o AYXYXXZXZZYY para ver a los Compys. La opción Gallery aparecerá en el menú principal. No te lo pierdas, es como ir de visita al museo arqueológico, o al de las Ciencias Naturales.

Top Gear Rally

NINTENDO 64



- Créditos:
Vale, este no es un truco propiamente dicho pero puede resultaros interesante ver los créditos de este cartucho. Dirígete a opciones, selecciona el icono de los Créditos y pulsa IZQ., ABAJO-C, DCHA., ABAJO, Z.

Last Bronx

SATURN



-Luchar como RedEye:
Comienza el juego con Yoko en el modo Arcade. Después de ganar el juego, verás una final en 3-D entre Yoko y RedEye. Ve a la pantalla de selección de personajes e ilumina a Yusaku o Joe y mueve el cursor arriba. Podrás seleccionar a RedEye.

-Armas de broma
Cada personaje tiene un arma de este tipo y para que puedas acceder a la que tú quieras tienes que obtener el tercer conjunto de retratos de cada personaje (en el modo Arcade gana el juego sin perder ningún asalto y sin usar 'continues'). Podrás seleccionar el arma presionando IZQUIERDA O DERECHA en el D-Pad cuando elijas a tu personaje.

Mace: The Dark Age

NINTENDO 64







- War Mech y Ichiro:
Para poder jugar con estos dos personajes secretos enciende la consola y, cuando aparezca la pantalla de requisitos legales, pulsa ABAJO, DCHA., ARRIBA, IZQ. Oirás un sonido que te confirmará el truco. Ahora ve a la pantalla de selección de personaje y comprueba como en la parte superior están los dos.

- Ned:
Por ser el personaje más normalito, es, al mismo tiempo, el más extraño. Si quieres comprobar por qué ve a la pantalla de selección de personaje y pulsa Start cuando el cursor esté sobre: Koyasha, Executioner y Lord Deimos. Luego ve a Xiao y pulsa A o B. Verás como jugarás con este misterioso personaje.



Trucos a la carta

que tienes en frente.
Siguiendo el pasillo llegarás al tejadillo de un templo donde se encuentra el lingote.

Jairo Prieto (León)

Hola, me llamo **JAIRO** y tengo una Game Boy y el juego **'BATTLE ARENA THOSINDEN'**. Me gustaría que me dijerais algún truco. Gracias.

Para poner este truco en marcha debes ser muy bueno porque debes terminarte el juego en el modo experto. Al hacerlo recibirás un código con él que aparecerán en pantalla hasta 210 mensajes de este juego con los que podrás descifrar todos los misterios del cartucho.

Domingo Tejera Fernández (Sevilla)

Hola. Os escribo para que me ayudéis en el juego **"CHRONICLES OF THE SWORD"**. Estoy atascado al principio y no se si el juego está estropeado. Entro en la parte vieja del castillo, donde está la hiedra en la puerta pero, al subir las escaleras, vuelve la imagen para atrás. Ya he ido al pasadizo que da a la iglesia y he hablado con todo el mundo pero nada. Gracias.

Para seguir adelante tienes que usar la espada para apretar el ojo de un caballito que hay en el mural de la escalera donde todo se repite. Esto hará que abran la puerta que lleva hasta Merlín.

Javier Moncín (Zaragoza)

Hola amigos de Hobby Consolas. Soy un chico de Zaragoza al que le molan los juegos y me gustaría saber los trucos de **"URBAN STRIKE"**, un juego de helicópteros de Mega Drive. Un saludo

Aquí tienes los mejores passwords:
CR7C9LB7CHX
9GR63XYWVXL
NWDR7SKB7S9
L67KGRPFGR3
GPVSYNGJYNX
X7SKLP7CDPT

Antonio

Hola, soy **ANTONIO** y tengo una Game Boy con el juego **"THE LEGEND OF ZELDA"** y necesito saber cómo conseguir la llave para la mazmorra Eagles's Tower, se donde está la llave pero no conseguirla. ¡Gracias!

Ve al pueblo de los animales y empuja la pantalla del molino para dejar al descubierto un subterráneo. En él encontrarás un pajarillo cantor. Saca la ocarina y toca una canción por su alma. Al interpretar la balada de Marin el pajarillo resucita y te sigue. La utilidad es que puedes agarrarte a él y te llevará volando para cruzar distintos saltos. Dices que sabes donde está la llave así que sólo te queda ir hasta la cueva con tu pájaro.

Alberto Marcos (Madrid)

Hola, me llamo **ALBERTO** y tengo una Saturn. ¡Por favor! ¿podríais decirme cómo jugar con Ercman, Helena y Nobo Saibot o con algún personaje secreto que no sea Human-Smoke en el **"ULTMATE MORTAL KOMBAT 3"** Gracias

Para jugar con personajes secretos lo que debes hacer es introducir códigos en la pantalla de VS con ayuda de los botones X, Y y Z de los dos pad. Los tres primeros números significan las veces que debes pulsar los del primer pad en ese orden y los tres últimos las veces que debes pulsar los del segundo pad.
0-3-3-4-6-4 Luchar con Shao Kahn
9-6-9-1-4-1 Luchar con Motaro
7-6-9-3-4-2 Luchar con Noob Saibot.

Clayfighter 63 1/3

NINTENDO 64







- Menú secreto:
Para acceder a este menú secreto repleto de ventajas ve a la pantalla de selección de personaje y pulsa ARRIBA-C, DCHA.-C, IZQ.-C, ABAJO-C, B, A mientras mantienes presionado L. Ahora, si quieres entrar en este nuevo menú entra en la pantalla de opciones y busca.

- Al azar:
A veces seleccionar un personaje entre tantos puede resultar complicado. Deja esta misión a la suerte pulsando L + R en la pantalla de selección de personaje.

- Selección de nivel:
Bueno, o de decorado. Sólo podrás acceder al nivel que prefieras en el modo VS. Una vez escogidos los personajes pulsa (en la pantalla VS.) DCHA.-C o IZQ.-C para cambiar de nivel.

- Distintos colores:
La verdad es que es casi imposible que resulte monótono el colorido de este juego pero si quieres aportar tu nota de color pulsa ABAJO-C o ARRIBA-C al escoger el personaje para cambiarle el color.

Dragon Ball: Final Bout

PLAYSTATION

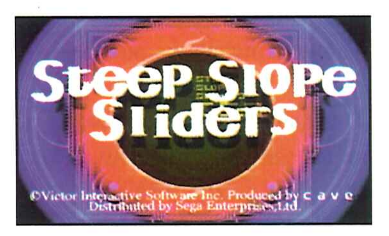




- Gokuh 4º estado:
Muchos de vosotros estáis pidiendo desesperadamente este truco y ya ha llegado el momento de responder a vuestras peticiones. ¿Recordáis el truco de varios meses atrás para jugar con los súper guerreros? Os lo recordamos. En la pantalla de presentación pulsad DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA y, cuando oigais el sonido confirmatorio, pulsad START. Una vez que hemos sacado a estos guerreros pulsad en la pantalla de presentación TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, X, X, X, X, X, X, X, X. Ahora ya podréis jugar con el esperado Gokuh en el 4º estado.

Steep Slope Sliders

SATURN





- A lo largo del día:
A todos, a unos más y a otros menos, nos gustan los amaneceres, los anocheceres y los días de mucha luz. Con este truco podrás gozar de estas tres partes del día. En la pantalla de selección de personaje pulsa X + Y + Z y, sin soltarlos, utiliza el botón A para seleccionar. Nada más hacer esto y durante la pantalla de carga pulsa alguna de las siguientes combinaciones.
Amanecer: Z + IZQ. + A
Pleno sol: Z + DCHA. + A
Anochecer: Z + ABAJO + A.

Street Fighter Collection

PLAYSTATION




-Luchar como Cammy en «Street Figther Alpha 2 Gold»:
Finaliza el juego en el modo arcade como M. Bison en el nivel de dificultad 4 o más alto con la puntuación más alta. Introduce las iniciales CAM y salva los datos. Carga estos datos y en la pantalla de selección de personajes pon el cursor sobre M. Bison y presiona START 2 veces. Este truco sólo funciona en los modos 'Vs' y 'Training'



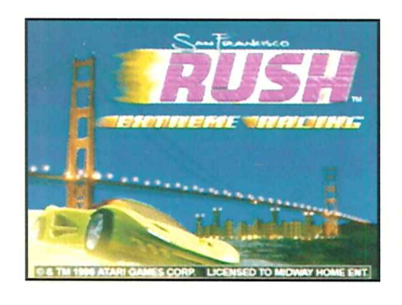


-Luchar como Akuma en «Super Street Figther II Turbo»:
En la pantalla de selección de personaje pon el cursor sobre Ryu y presiona simultáneamente L y R para que aparezca Akuma.

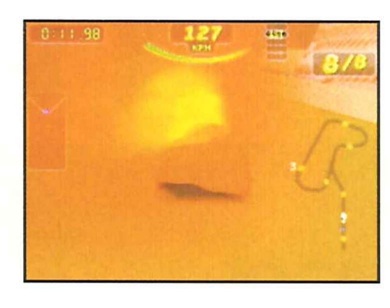
- Variar de vestimenta:
Para sentirte algo distinto (la monotonía no es nada buena) entra en la pantalla de versus en el ¢SF II Turbo». Cuando tu compañero y tú seleccionéis el luchador pulsad SELECT y adelante.

- Los dos jugadores con el mejor:
¿Cuál es el mejor luchador de este juego? ¡Bueno, no hace falta que os pongáis de acuerdo! Pero seguro que pensáis que uno de los mejores es Akuma. Para que ambos jugadores podáis escogerlo en el modo versus lo único que tenéis que hacer es pulsar L1 + L2 + R1 + R2 manteniendo el cursor sobre Ryu en la pantalla de selección de personaje de SF II Turbo.

San Francisco *Rush*







Aquí va una buena lista de códigos que pueden hacerte disfrutar el doble de este juego así que ¡ponte manos a la obra! Introduce todos estos códigos en la pantalla de Set Up.

- Cambiar gravedad: Pulsa Z y, sin soltarlo, ARRIBA y ABAJO. Suelta Z y presiona ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO. Aparecerá un nuevo icono. Puedes introducir este código hasta cuatro veces.
- Cambiar la textura de los circuitos: Manten presionados DCHA.-C y luego pulsa L. Suelta ambos y presiona Z. Repite esta operación una vez más. Aparecerá una pequeña paleta. Repite de nuevo el código para elegir los modos (normal, psicodélico o sin texturas)
- Anular "Auto-Abort": Presiona ARRIBA-C cuatro veces. Aparecerá un pequeño icono en la parte baja de la pantalla. Repite el mismo código para desactivar el truco.
- Todo el tiempo del mundo: Mantén pulsado Z , después ABAJO-C y ARRIBA-C. Suelta estos dos y pulsa (con el botón Z pulsado todavía) ARRIBA-C y ABAJO-C.
- Resurrección: Haz lo mismo que en el truco anterior pero pulsando en lugar de ABAJO-C IZQ.-C y, en lugar de ARRIBA-C DCHA.-C.
- El mundo cabeza abajo: Presiona ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., ABAJO, DCH., ARRIBA, IZQ.
- Conos explosivos: Para convertir los conos de tráfico en "golosas"minas pulsa rápidamente L, R, L, R, L, R.
- De distintos tamaños: Para cambiar el tamaño de tus coches ve a la pantalla de selección. Mantén presionado ABAJO-C y, después, ARRIBA-C. Suelta ambos botones y presiona ahora ARRIBA-C y ABAJO-C.
- El color de la niebla: Para cambiar el color de la niebla pulsa Z y, sin soltarlo, presiona tres veces ABAJO-C.
- Neumáticos gigantes: Manten pulsado IZQ.-C y DCH.-C. Suelta ambos y pulsa DCH.-C y IZQ.-C. Con este código aumentan las ruedas delanteras pero si quieres aumentar las traseras púlsalo al revés.
- Coche en ruinas: Presiona ARRIBA-C y, sin soltarlo, pulsa Z, Z, Z, Z. Introduce de nuevo este truco para probar otras opciones.
- Desactivar las colisiones: Pulsa IZQ., manten DCHA y DCHA.-C y después suéltalos. Pulsa ahora ARRIBA-C, IZQ.-C ABAJO-C y Z.

CONCURSO

¿Quieres ganar 1 millón de pesetas?

¡¡Nintendo y Hobby Consolas buscan al mayor experto en videojuegos!!

¿Te consideras un auténtico experto en videojuegos?
Pues entonces tú puedes ser la persona que estamos buscando.
Para que nos demuestres tus conocimientos, durante estos cuatro meses te estamos proponiendo una serie de preguntas relacionadas con la historia de los videojuegos, desde los tiempos del mítico Spectrum hasta la actualidad.
Te avisamos que las preguntas no van a ser nada fáciles, pues queremos encontrar a la persona que realmente más sepa de videojuegos en España y, además, el suculento premio que puedes conseguir bien merece el esfuerzo de tener que consultar antiguas revistas, preguntar a tus conocidos o incluso, por qué no, puedes formar un equipo con otros amigos. Si te atrae el reto... ¡ponte en marcha!

1º

Un premio en metálico de **1.000.000** de pesetas

2º

Un premio de **250.000** pesetas
+ un demo display
+ un cartucho para Nintendo 64.



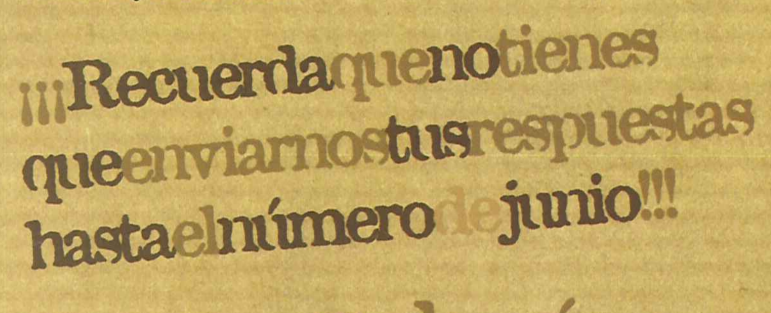
3º

Un premio de **100.000** pesetas
+ un demo display
+ un cartucho para Nintendo 64.

Ninten

Bases

1. - Podrán participar en el concurso los lectores de HOBBY CONSOLAS que envíen los cuatro cupones de participación (no valen fotocopias) correspondientes a los números de Marzo, Abril, Mayo y Junio a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. Hobby Consolas. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "El mayor experto en videojuegos"
2. - Se plantearán 25 preguntas en el número de Marzo, otras 25 en el de Abril, otras 25 en el de Mayo y las 25 últimas en el de Junio.
3. - Los premios serán los siguientes: Primer Premio: 1.000.000 de pesetas; Segundo Premio: 250.000 pesetas, un demo display (que incluye un monitor, una consola Nintendo 64 y un soporte) más el juego para Nintendo 64 de Nintendo España que el ganador elija; Tercer premio: 100.000 pesetas y un demo display más el juego para Nintendo 64 de Nintendo España que el ganador elija. Los siguientes 10 mejores clasificados recibirán una consola Nintendo 64 y un cartucho de Super Mario 64, y **ENTRE TODOS LOS PARTICIPANTES** (independientemente del número de respuestas que hayan acertado) se sortearán otras 20 consolas Nintendo 64 con el cartucho Super Mario 64. Los premios que no sean en metálico no podrán ser canjeados por dinero.
4. - Caso de que haya varios concursantes que acierten el número máximo de preguntas, se les enviará a su domicilio un nuevo cuestionario de desempate (este cuestionario será publicado posteriormente en un número de HC). El ganador absoluto será aquel que acierte el mayor número de preguntas. El resto de premios se otorgarán en función del número de preguntas acertadas y, caso de que se produzca algún empate, los premios se otorgarán mediante sorteo. Ningún premio quedará desierto.
5. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen los cuatro cupones en un mismo sobre desde el 28 de mayo hasta el 28 de Junio de 1998.
6. - Queda prohibida la participación en este concurso de personal de Hobby Press S.A. y de Nintendo España, así como de sus familiares.
7. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.
8. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.



y además...

30 consolas Nintendo 64 + Super Mario 64



Cuestionario nº2 — Abril

1- ¿Cuál es el nombre de la Mega Drive portátil que nunca llegó a Europa? ______
2- ¿Quién es el creador de Donkey Kong? ______
3- ¿Con qué nombre se conoció el proyecto de Sega que combinaba en una misma máquina Mega Drive y 32X? ______
4- ¿Cuál fue el primer juego que consiguió una puntación de un 95% en Hobby Consolas? SUPER MARIO WORLD
5- ¿Qué compañía española de software editó un juego para Spectrum llamado «Sir Fred»? ______
6- Recientemente se ha celebrado el aniversario del héroe de Capcom Megaman. ¿Sabes cuántos años tiene? ______
7- ¿Qué sello británico editó el juego «Robocop 2» para NES? ______
8- ¿Con qué negocio empezó Nintendo? ______
9- ¿Sabes qué compañía comercializó cartuchos que incorporaban entradas para dos pads adicionales? CODEMASTERS
10- ¿Cuál fue el título de un videojuego desarrollado en España que estaba basado en el libro de "El nombre de la Rosa"? ______
11- ¿En qué año se puso a la venta en España el ordenador Sinclair ZX Spectrum? ______
12- ¿Ha aparecido alguna vez en MegaDrive algún juego basado en la película "Terminator"? ______
13- ¿Cuáles fueron las dos primeras consolas portátiles de cartuchos en aparecer en el mercado? LINXS y GAME BOY
14- Cuál es el nombre de la consola Super Nintendo en Japón? SUPER FAMICOM
15- Termina el título de este juego: Toe Jam & EARL
16- ¿Qué peculiaridad tenía el cartucho para NES de «The Legend of Zelda? ______
17- ¿Con qué juego para Super Nintendo podíamos componer, dibujar, colorear... con la ayuda de un ratón? SUPER MARIO PAINT
18- ¿Sabrías decirnos de qué compañía era la consola TurboGrafx? ______
19- ¿Qué dos consolas no portátiles han sido las únicas en incorporar entrada para auriculares? MEGA DRIVE Y MASTER SYSTEM
20- ¿Quién es el diseñador de PlayStation? ______
21- El logotipo de qué compañía de videojuegos lució Alain Prost durante el mundial de F-1 de 1993? NINTENDO
22- ¿Quién es el diseñador de PlayStation? ______
23- ¿A qué palabras corresponden las siglas E.C.T.S.? ______
24- ¿Cómo se apellidan los hermanos Andy y Terry protagonistas de la saga «Fatal Fury»? BOGARD
25- ¿Para qué consola fue editado en Japón el primer juego de «Dragon Ball»? NES

Nombre y Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C.P. .... Teléfono .... Edad ....

No envíes todavía este cuestionario. Espérate a reunir los cuestionarios de Abril, Mayo y Junio.

¿PERDIDO EN ALGUNA FASE?
¿BUSCANDO ALGÚNA SOLUCIÓN PARA TU JUEGO PREFERIDO?

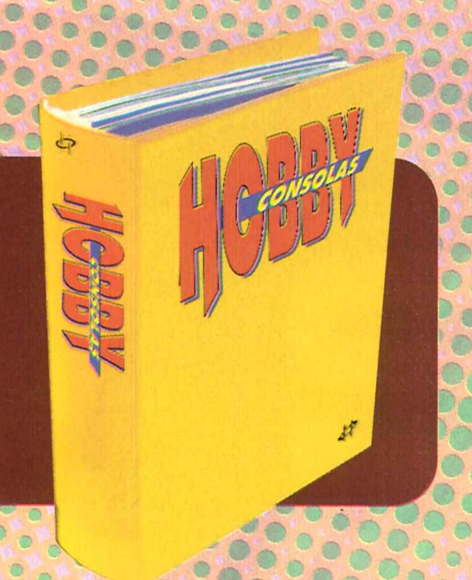
PUES AQUÍ TIENES LA LISTA DE TODOS LOS TRUCOS QUE HEMOS PUBLICADO EN HOBBY CONSOLAS DESDE EL NÚMERO 64 AL 76.

YOSHI'S ISLAND, TINTÍN EN EL TIBET, BUBSY 2, THEME PARK, SUPER MARIO 64, SONIC 3D, CRASH BANDICOOT, DKC 3, NIGHTS, MARIO KART, FIFA 97, SUIKODEN, SOVIET STRIKE...

JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Adidas Power Soccer'97	PlayStation	73
Adventures of Lomax,The	PlayStation	75
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien Trilogy	Saturn	66, 69
Alone in the Dark 2	Saturn	72
Amok	Saturn	68, 71
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Area 51	Saturn	74
Athlete Kings	Saturn	65
Atlete Kings	Mega Drive	64
BallBlazer Champions	PlayStation	72
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Black Dawn	PlayStation	69
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bomberman	Saturn	75
Bubble Bobble + R. Island	Saturn	70
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bug Too!	Saturn	75
Burning Road	PlayStation	70, 74
Bust a Move 2	Saturn	75
Bust a Move 2	PlayStation	64
Buster Brothers Collection	PlayStation	75
Casper	PlayStation	74
Christmas Nights	Saturn	68
Command & Conquer	Saturn	69, 70
Command & Conquer	PlayStation	70
Contra. Legacy of War	PlayStation	69
Cool Boarders	PlayStation	74
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Crow 2: City of Angels	PlayStation	72
Crusader: No Remorse	Saturn	70
Crusader:No Remorse	PlayStation	75
Cyberia	PlayStation	64
Darius 2	Saturn	64
Dark Forces	PlayStation	69, 72, 74
Dark Savior	Saturn	72
Darklight Conflict	PlayStation	74, 76
Daytona USA CEE	Saturn	66, 73
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	65
Descent 2	PlayStation	76
Destruction Derby	PlayStation	73
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Die Hard Arcade	Saturn	72, 73
Die Hard Trilogy	PlayStation	64
Disruptor	PlayStation	68, 70, 72
DKC 3	Super Nintendo	65, 68
Doom 64	N64	73, 75, 76
Dragon Force	Saturn	75
Dynasty Warriors	PlayStation	74
Excalibur 2555 A.D.	PlayStation	72
Extreme G	N64	76
F-1	PlayStation	65, 73
Fade to Black	PlayStation	67, 70
Fantastic Four	PlayStation	76
Felony 11-79	PlayStation	75
Fifa'96	Saturn	72
Fifa'97	PlayStation	75
Fighters Megamix	Saturn	70, 72
Fighting Vipers	Saturn	65, 67
Final Doom	PlayStation	65
Final Fantasy	PlayStation	70
Galaxian 3	PlayStation	65
Gargoyle's Quest	Mega Drive	67
Gex	PlayStation	69
Ghen Wars	Saturn	72
Goldeneye	N64	75
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	66
Hardcore 4x4	Saturn	70
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Hércules	PlayStation	75
Hexen	N64	76
Hexen	PlayStation	74
Hexen	Saturn	72
Horde,The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64, 71
Incredible Hulk,The	Saturn	75
Incredible Hulk,The	PlayStation	73
Independence Day	Saturn	73, 74
Independence Day	PlayStation	70, 72
Iron & Blood	PlayStation	69
Iron Man/X-O Manowar...	Game Boy	73
Iron Man/X-O Manowar...	Saturn/PSX	73
ISS 64	N64	71
Jet Raider	PlayStation	70, 71
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Killer Instinct Gold	N64	70, 71, 74, 75
King of Fighters'95	PlayStation	67
Legacy of Kain	PlayStation	68
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lost Vikings 2,The	PlayStation	70
Lylat Wars	N64	73, 75
Machine Head	Saturn	73
Machine Hunter	PlayStation	75, 76
Madden NFL'98	PlayStation	76
Madden'97	PlayStation	65
Madden'97	Saturn	65
Magic Carpet	Saturn	64
Manx TT	Saturn	70, 74
Mario Kart 64	N64	71
Maui Mallard	Super Nintendo	70
Mechwarrior 2	PlayStation	74
Megaman X3	PlayStation	75
Micromachines V3	PlayStation	70, 74
Monster Trucks	PlayStation	72, 73
Mortal Kombat Mithologies	PlayStation	76
Mortal Kombat Trilogy	N64	73
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Mr. Bones	Saturn	70
Nanotek Warriors	PlayStation	71, 72
Nba in the Zone	PlayStation	64
Nba in the Zone 2	PlayStation	70
Nba Jam Extreme	Saturn	66
Nba Shootout'97	PlayStation	73
Need for Speed 2	PlayStation	70, 72
Need for Speed,The	PlayStation	65
Nfl Quarterback Club'97	Saturn	65, 74
Nfl Quarterback Club'97	PlayStation	71
Nhl Faceoff	PlayStation	74
Night Warriors	Saturn	64, 72
Nightmare Creatures	PlayStation	76
Nights	Saturn	65, 66
Norse by Norsewest	Saturn	71
Out Run	Saturn	64
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Porsche Challenge	PlayStation	70, 73, 74
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67, 73
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Quake	Saturn	76
Rage Racer	PlayStation	73, 75
Raging Skies	PlayStation	66
Rainbow Islands	PlayStation	72
Rally Cross	PlayStation	70, 75
Rally Cross	PlayStation	70
Ray Storm	PlayStation	75
Ray Tracers	PlayStation	72
Rebel Assault 2	PlayStation	70, 71
Resident Evil	Saturn	76
Resident Evil	PlayStation	73

SI NO TIENES ESE NÚMERO QUE BUSCAS PUEDES PEDÍRNOSLO POR CORREO, ENVIÁNDONOS EL CUPÓN QUE APARECE EN LA ÚLTIMA PÁGINA DE LA REVISTA, (NO NECESITA SELLO) O POR TELÉFONO, LLAMÁNDONOS A LOS NÚMEROS (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 POR LA MAÑANA HASTA LAS 2 ó POR LA TARDE DE 4 A 6.30.

ADEMÁS, SI GUARDAS LAS REVISTAS PARA CONSULTA, TE RECORDAMOS QUE PUEDES TENERLAS TODAS PERFECTAMENTE ORDENADAS CON LAS TAPAS DE HOBBY CONSOLAS (950 PESETAS), QUE INCORPORAN UN CÓMODO SISTEMA DE PERCHAS PARA QUE TÚ MISMO COLOQUES LA REVISTA MES A MES.



JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer	PlayStation	65
Robopit	PlayStation	65
Robotron X	PlayStation	73
Samurai Shodown 3	PlayStation	75
Sega Ages	Saturn	65
Sega Touring Car	Saturn	76
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
SF Alpha 2	PlayStation	66, 67
SF Alpha 2	Saturn	64, 66
SF Ex Plus	PlayStation	76
Shadows of the Empire	N64	68, 73, 74
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Sky Target	Saturn	76
Slam 'N' Jam'96	Saturn	65
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	Mega Drive	67
Sonic 3D	Saturn	67
Sonic Jam	Saturn	76
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Soviet Strike	PlayStation	66
Space Jam	PlayStation	66, 69
Speedster	PlayStation	74

JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Spider	PlayStation	69, 71, 72
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Steel Harbinger	PlayStation	76
Story of Thor 2	Saturn	67
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	Saturn	71
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	PlayStation	71
Syndicate Wars	PlayStation	76
Tekken 2	PlayStation	66, 70, 72
Tekken 2	PlayStation	66
Tempest X3	PlayStation	68, 74
Tenka	PlayStation	73
Theme Park	PlayStation	70
Theme Park	Saturn	64
Three D. Dwarves	Saturn	75
Tiger Shark	PlayStation	71, 75
Time Commando	PlayStation	69
Tintín en el Tíbet	Game Boy	65
Tintín II	Game Boy	71
Titan Wars	Saturn	70
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden URA	Saturn	69
Total NBA'96	PlayStation	72

JUEGO	CONSOLA	NÚM.
Track & Field	PlayStation	66, 73
Turok	N64	68, 71, 74
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
UMK 3	Mega Drive	67
UMK 3	Saturn	64, 66, 67
UMK 3	Super Nintendo	66
V-Rally'97	PlayStation	76
V-Tennis	PlayStation	75
Virtua Cop 2	Saturn	68, 70
Virtual-On	Saturn	73
Vmx Racing	PlayStation	76
VR Baseball'97	PlayStation	72
Warcraft 2	Saturn/PSX	72
Wargoods	PlayStation	74
Wild Guns	Super Nintendo	65
William Arcade's Greatest...	PlayStation	65
Wing Commander 4	PlayStation	75
Wipeout 2097	PlayStation	65
World Series Baseball 2	Saturn	72
WWF	PlayStation	67
X-Men 2	Mega Drive	67
X2	Saturn	70
Xevious 3D	PlayStation	75
Yoshi's Island	Super Nintendo	66

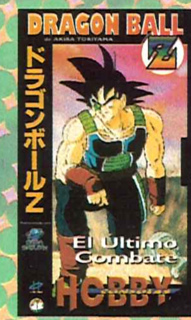
CONSIGUE AHORA ADEMÁS TU VÍDEO MANGA CON LOS NÚMEROS: 66, 68, 70, 72, 73, 74, 75 Y 76 DE HOBBY CONSOLAS.



Nº 66 ESTALLA EL DUELO



Nº 68 LOS GUERREROS DE PLATA



Nº 70 EL ÚLTIMO COMBATE



Nº 72 UN FUTURO DIFERENTE



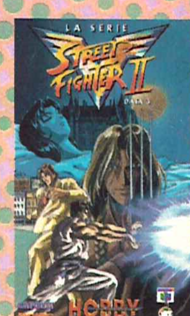
Nº 73 RANMA 1/2. NIHAO MI CONCUBINA



Nº 74 STREET FIGHTER. DATA 1



Nº 75 STREET FIGHTER. DATA 2



Nº 76 STREET FIGHTER DATA 3





Estas páginas están dedicadas a manifestéis vuestras opiniones, controversias y comentarios libremente. Enviad las cartas a Hobby Press. Hobby Consolas. C/ de las Ciruelos Nº4. 28700. San Sebastián de los Reyes. Madrid. Indicando en el sobre "Contrapunto".

En defensa del rol, en contra de la "Laramanía".

De Yuffie a todo aquel que lea esta sección.

Mi nombre es Yuffie y el objetivo de esta carta es hacer un par de observaciones:

1- Sobre el tema de por qué están triunfando tanto las aventuras y RPG, en la sabia reflexión de Alejandro García está todo dicho. Son un género nuevo que compite contra otros que están saturados, como él afirmaba. Además quiero dar otra razón (lo siento por todos aquellos que estén hartos del tema, pero es que me encanta imponer mis ideas): las aventuras son ahora cuando están empezando a ser descubiertas por las consolas. Los juegos de esta clase son totalmente diferentes unos de otros. Cada uno constituye un mundo, con lo cual es un género con una diversidad mayor que la de ningún otro, ya sea la lucha, las plataformas, etc... Esto les permite satisfacer a un número mayor de usuarios, pues si a uno no le gusta «Resident Evil» puede que sí lo haga «Tomb Raider», o si no «Final Fantasy VII», mientras que al que no le gusta «Toca Touring Car» es difícil que le guste otro del mismo género.

2- También quiero expresar mi desacuerdo con el regalo del mes de Febrero, pues está claro que iba especialmente dirigido al sector de lectores masculino. No hay más que echar una ojeada a los meses de julio y agosto. No pretendo criticar a Hobby Consolas por su calendario de «Tomb Raider», pues estoy segura de que a muchos les habrá encantado, y no les culpo (¿qué chico, hoy en día, no ha caído bajo los efectos de la "Laramanía"?). Pero creo que al igual que yo, muchas otras chicas hubiesen preferido que el calendario tratase de los videojuegos en toda su extensión, y no sólo de Lara. Seguramente muchos de los amantes de Lara no estén de acuerdo conmigo, pero Hobby Consolas debería pensar también en nosotras. Y si no quiere que sus regalos sean "neutros", que sepan que yo y muchas de mis amigas creemos que no estaría nada mal un poster bien grande de Cloud, o de Sefirot, o de Vincent.

¿Qué chico no ha caído bajo el efecto de la "laramanía"? Muchas chicas hubiesen preferido que el calendario tratase de los videojuegos en toda su extensión.

Yuffie

¿Publicidad engañosa?

De Luis Manuel a 007.

En el momento en que he leído la carta del señor 007 sentí que todavía queda gente en este mundillo que no se ha molestado en asomarse a ver cómo son en realidad las campañas publicitarias de las diferentes compañías. Pero también hay algo que no ha tenido en cuenta este lector: yo también noté las bonitas "imágenes" que aparecen en los anuncios de Sega. Cuando el espectador veía estos "maravillosos gráficos" que aparecían en el anuncio del «Tomb Raider» de Sega Saturn puede que no supiera que después de gastarse su bien ganado dinero se encontrase con que esas imágenes no son jugables, y que lo que sí es jugable son los "ligeramente" inferiores gráficos de «Sega Touring Car», cuya ínfima sensación de velocidad se intercala con imágenes de Model 3 (y mira que se nota). Y aquí viene lo bueno: cuando 007 decía que en el spot de «FFVII» ocurría lo mismo. Si este hombre hubiese tenido el privilegio de acabarse este maravilloso juego, se hubiera enterado de que las "maravillosas imágenes" no son un mero adorno, sino que constituyen parte del juego, y que incluso con algunos videos en movimiento puedes mover a tu personaje. Y ahora, hablando de la honestidad de Nintendo, ¿sabes por qué Nintendo no pone esas "maravillosas imágenes"? Sencillamente porque sus juegos no las tienen debido a la gran cantidad de memoria que necesitan. Y que no se te olvide el anuncio de «Killer Instinct» de Super Nintendo.

¿Es que nunca va a llover al gusto de todos?

De Bomberman a quien quiera que lo lea.

Hola. Me gustaría que todos reflexionásemos un momento. Digamos que si a cada persona nos gusta un tipo de juego diferente, no significa que sólo haya que hacer ese tipo de juegos que a ti te gustan, ya que el mundo está hecho de variedad, porque si no todos seríamos abogados, médicos, etc... O sea que cada cual con sus preferencias. Si

se hacen muchos juegos al estilo «Tomb Raider» es porque a la mayoría les gustan y si no ¿por qué los hacen? Y es más: ¿por qué la gente los compra?

A Sefirot: a mi no me importa que en vuestra casa juguéis gente de entre16 y 25 años o que la media de años del jugador haya subido y que a vosotros os gusten los juegos de matarse a pensar, pero sigue habiendo gente a la que le gustan los típicos juegos de plataformas o mata marcianos (¡pobrecillos!). Ya lo he dicho y lo repetiré tantas veces como sea necesario: el mundo está hecho de variedad (no te tomes a mal esta carta, Sefirot). Y una cosa más: me voy a jugar al ordenador, que a ese nadie lo crítica.

Las modas del Contrapunto.

De Ale Fajardo

Yo creo que esta sección va por modas, de verdad. Hay días (bueno, meses) que os da por decir que la PlayStation es la mejor (falso). Otro mes decís que Nintendo es infantil y otros que Sega se esta yendo a pique. Esto último no lo decís directamente pero lo insinuáis. Hace meses hacíais lo de insultarse constantemente y más meses atrás lo de meterse con las mascotas. Luego aquello de: "no nos peleemos...".

En serio, me parece patético.

En segundo lugar me gustaría referirme a alguno como aquel que decía que dejaran a los expertos jugar con su omnipotente Sega Saturn. Mira, yo he sido el mayor seguero de España durante más de ocho años y tengo que decirte que Saturn ya no es lo que era. Ahora, sin embargo, creo que nintenderos y segueros deberían unirse contra esa gran peste negra que es PSX. Es una plaga que quiere internarse en el mundo de los videojuegos (de hecho ya se ha internado) a base de juegos malos. Sólo hay en el catálogo de PlayStation un par de juegos buenos que ni siquiera ha hecho la propia Sony. Es verdad lo que se decía en el video "Informe 64": "No se trata de tener cientos de juegos, sino de que los que tengamos sean suficientes y los mejores". Aunque bueno, si queréis seguir jugando al «Frogger» o al próximo «Spice World»...

En todas las casas cuecen habas.

De David Pol Ahonen

Escribo a esta sección debido a algunos comentarios que no me gustaron. En primer lugar, me gustaría decirle a Athena A que se deje de quejarse tanto de la Saturn y de la N64. Parece que te has convertido en un chulo desde que tienes la Play en tu casa (yo también la tengo, pero no menosprecio a otras consolas). ¿Que el «Sega touring Car» parece un bailoteo de texturas? (habrá que llamar a los de «Theme Hospital»). ¿Es que no has visto esos bailoteos en el juego de Play «Courier Crisis» o en el «NHL 97»? ¿Es que te parecen buenos los gráficos del «Grand Theft Auto»? Chico, hay que estar en la onda. El «STC» es el mejor juego de coches de Saturn.

Esperemos que Nintendo 64 saque algún día un juego que permita disfrutar de más de cuatro fases o circuitos, que no supere los dos mil duros y que no necesite ningún cacharro extra como el 64DD.

Barry y Chris

En segundo lugar, no intentes convencer a los nintenderos y segamaníacos de que han hecho una mala compra adquiriendo la mejor consola de cada compañía. Aunque he de admitir que la Play mola un mazo, sobre todo con juegos como «Grand Theft Auto» o «Tomb Raider 2», o el magnífico, increíble, alucinante juego «Final Fantasy VII». ¡Vamos, que me encanta mi consola, recórcholis!

Un poco para todos.

De Barry y Chris.

Comenzaremos dirigiéndonos a cada uno de los "contrapuntistas" que participaron en el número de marzo:

Buda-Byte: "quillo", sabemos que sobre gustos no hay nada escrito (tal y como decían Jackio y Sefirot), pero tú has cruzado el umbral dejándote llevar por la estética de un trozo de plástico negro (no somos racistas) cuyo valor se sitúa muy por encima de los buenos trozos de plástico. Hablando claro y sin cursiladas de las que sueles usar: tienes el gusto un poco deformado. Una de las características que más nos llamó la atención de la Nintendo 64 fue el anti-aliasing, que muy acertadamente evita que veamos pixels, gracias a la expulsión de gases y humos (llamémoslo niebla) que aparecen en muchos de sus juegos. Para que nos entendamos, se difuminan tanto las imágenes que en los famosos zooms pierden la calidad que debería ofrecer una consola de 64 bits.

Sefirot y Jackio: colegas, merecéis nuestra admiración. Vuestra visión sobre el mundo del entretenimiento es la caña en muchos aspectos. Esperemos que N64 saque algún día un juego que permita disfrutarlo con más de cuatro fases (o circuitos), que no supere los dos mil duros y que no necesite ningún cacharro extra (por ejemplo, 64DD).

Mortal Kompact: ¡Ole tus "güevos"! Y tu opinión por el anuncio de «Final Fantasy VII». Sus imágenes son "que te kagas" (lo de la "K" va por lo de Kompact), pero en cuanto a hacerles monumentos a Miyamoto y a Kutaragi, ya que te pones en ese plan, ¿por qué no al Penumbra, al Veneno, Cañita Brava y Galindo también? Txao, tío.

Alejandro García: ¿Jugaste alguna vez a «Secret of Mana» o «Zelda»? ¿En qué idioma estaban? ¿En español? No. En inglés. Y sin embargo no perdían ni un 1% de sus atractivos, como tú dices. No negamos que si hubieran estado en cristiano habrían tenido muchísimo más interés (porque sé que hay por ahí más de uno que necesita guías y mapitas para acabar los juegos, y en esto queremos echar una pequeña bronca a Hobby Consolas y a todas las del sector por publicar dichas ayudas). Perdemos todo el interés y la intriga por ver qué viene después (regalad en su lugar videojuegos).

Parece que te has convertido en un chulo desde que tienes la PlayStation. No intentes convencer a nintenderos y segamaníacos de que han hecho una mala compra.

Pol Ahonen

K.T.A. 98: Tu segunda solución, tener tanto dinero como para poseer todos los sistemas de juego y su software, no es factible. Nuestra economía no es tan afortunada como la tuya. Dinos en que trabajan tus padres.

Athena A. (la del K.O.F.): Madame, a sus pies (bueno, no al pie de la letra). Tu forma de escribir y tus aterciopeladas palabras nos han llegado muy hondo y nos ha puesto calibrados en el tema. Envíanos una foto de cuerpo entero e intentaremos convencernos de tu entera perfección, oh diosa de los videojuegos (creo que nos hemos enamorado de ti). Apoyamos tus ideales, en serio.

CONCURSO

GRAN TURISMO

El próximo juego de coches de Sony va a ser tan real que deberás ser un auténtico piloto para poder enfrentarte a él. Vamos a ver si estás preparado para afrontar el reto de «Gran Turismo»...



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **diez,** que serán premiadas con una consola Sony PlayStation y un juego "Gran Turismo". A continuación se extraerán **quince** cartas más, cuyos remitentes recibirán un juego de "Gran Turismo". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día 28 **de marzo hasta el día 28 de abril de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **3 de mayo de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Sony Computer Entertainment y Hobby Press.

10 CONSOLAS

25 JUEGOS



Para conseguir uno de estos fabulosos premios deberás decirnos qué es lo que indican estas señales de tráfico.



1.

a. Recoge a tu hermana y corred a comprar «Gran Turismo»
[redacted] Atención, zona escolar.
c. Peligro, niños sueltos sin bozal.



2.

[redacted] Urbanización con jardines.
b. Proximidad paso a nivel con barrera.
c. Carretera cortada.



3.

a. Peligro, Lara Croft anda cerca.
[redacted] Badenes en la vía.
c. Atención, alguien ha perdido sus gafas de sol.



4.

a. Peligro, aviones descontrolados.
b. Atención, huelga de pilotos en el aeropuerto.
[redacted] Vuelo de aeronaves a baja altura sobre la vía.



5.

a. Deja ya de jugar con «GT», que son las 4 de la madrugada.
b. Obligatorio echarse una siesta.
[redacted] Hotel cercano.



6.

a. Cuidadín, Manolo Escobar por fin ha encontrado su carro.
[redacted]. Prohibida la circulación a vehículos de tracción animal.
c. Peligro, carreras de cuádrigas.



7.

[redacted]. Prohibido adelantar.
b. Taller para pintar coches de rojo.
c. Adelantar obligatoriamente a los coches negros.

8.

a. Deja ya de jugar con «GT» y ponte a currar.
b. Peligro, deportistas saltando con pértiga.
[redacted]. Tramo de la vía en obras.



9.

[redacted] Animales sueltos.
b. Plaza de toros cercana.
c. Prohibido lidiar toros en la vía pública.





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

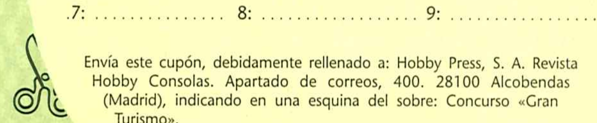
Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: 1: .... 2: ....

3: .... 4: .... 5: .... 6: ....

7: .... 8: .... 9: ....



Envía este cupón, debidamente rellenado a: Hobby Press, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: Concurso «Gran Turismo».



Locos por el anime

Tadaima!! Este mes vamos a hacer un repaso por las últimas novedades animé aparecidas en España, lo que incluye comentarios de las cintas que más nos interesan y una crónica del "Albanime", las jornadas anuales sobre animé que se celebran en Albacete. Un buen complemento al tema es una guía de episodios de la serie «Virtua Fighter» para aquellos que se hayan perdido algún episodio.

Novedades animé.

En nuestro país, los últimos lanzamientos de animé siguen la línea trazada por Manga Video: series de mediana duración divididas en alrededor de 12 cintas editadas de dos en dos alternando un mes sí y otro no, e intercalando alguna que otra novedad cada mes.

• Así podemos encontrar dos nuevas entregas de Evangelion: los volúmenes 4 y 5, que se componen por los episodios 10 al 15. En el volumen 4 Shinji, Asuka y Rei empiezan a tener contacto diario, tomando consciencia del papel que desempeña cada uno en la trama trazada por Nerv, y que los pondrá frente a nuevos apóstoles. En el volumen 5 nos empiezan a dar pistas sobre algunos de los más importantes interrogantes que plantea la serie, como es el caso del origen de la casi autista Rei Ayanami. Con este volumen se cierra la primera parte de la serie (en el episodio 15) y comienza la parte más paranoica y a la vez interesante de Shin Seiki Evangelion.




Con el nuevo volumen de Evangelion se completa la primera parte de esta exitosa serie. Ahora empieza lo realmente bueno.

• También encontramos el volumen 6 de "Street Fighter II V", en el que nos ofrecen el esperado combate entre Vega y Ken, y el encuentro entre Bison y Chun-Li. La jovencita china está entorpeciendo los planes del gran jefe y señor de Shadowlaw, y éste para darle un escarmiento decide quitar de en medio a su padre, quien también está metiendo las narices en sus asuntos. Para ello contrata a una asesina profesional que responde al nombre de Cammy (Atención: esta Cammy, que es quien todos conocemos, tiene 5 años más que Chun-Li, lo cuál es un error de los guionistas, no de los traductores).




• El más importante lanzamiento de Manga Video de este último trimestre ha sido "El-Hazard", serie de esperada aparición por el sector otaku, que tiene el siguiente argumento: "El-Hazard" es un mundo de ilusión que existe en una dimensión paralela a la nuestra, en la que tienen lugar aventuras de fantasía sin comparación. Makoto Mizuhara es un chico que un buen día se tropieza con una misteriosa muchacha que le transporta al mundo de El-Hazard, donde habrá de suplantar a una desaparecida princesa que guarda un increíble parecido físico con él. Por extraño y ridículo que parezca, esta bufonesca situación, rodeada de toda una colección de personajes variopintos, es la que mantendrá siempre en alza la diversión de la nueva serie que nos ofrece Manga Video. Os la recomiendo fervorosamente.

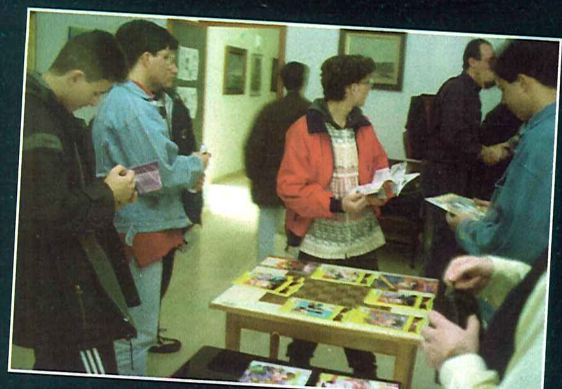
• Y como noticia del mes, avisaros de la próxima aparición de una nueva compañía dedicada al animé nipón. Por ahora sólo os puedo decir que dos de los títulos que ya han obtenido son "Golden Boy" (historia humorística con grandes dosis de erotismo, culto para los grandes entendidos del manga hentai), y la magistral futurístico-medieval serie "Escaflone" (que arrastró tras ella a la audiencia televisiva de Japón al finalizar Evangelion). ¿Para cuándo? Para el próximo Salón del Cómic de Barcelona. Quedamos emplazados.





Extraño y un tanto loco, este animé hará las delicias de los otakus.

Albanime ¥98: Con espíritu otaku



El entusiasmo de los asistente y el buen hacer de la organización convirtió en un éxito las jornadas de animé que cada año ce lebran en Albacete.



Además de las dos famosas convenciones relacionadas con el cómic y el manga que se celebran en Barcelona, los otakus más nerviosillos se mueven cuanto pueden para que su localidad cuente con pequeñas jornadas anuales dedicadas a este mundo. De este modo, podemos ver jornadas de diminutas dimensiones en distintos puntos de la península. Por citar alguna, nos remontamos al pasado mes, en el que se celebraron en Granada las "III Jornadas del Cómic, Animación y Rol". De todas las jornadas en las que se trata el manga, hemos de destacar las que cada año se celebran en Albacete bajo el nombre "Albanime".

"Albanime ¥98" se celebró los días 28 de febrero y 1 de marzo, estando esta edición dedicada no sólo al manga y anime sino a todo el mundo del cómic en general.

Con más medios que otros años, y gracias al desinteresado aporte de material de Manga Films, Planeta y Glénat, las mesas redondas y conferencias pudieron contar con gente de la talla de Carlos Azagra (dibujante de El Jueves), Luis Conde (director del programa de televisión La Mandrágora), Sergio Bleda (autor novel), Fernando Fuentes (periodista local), los hermanos Ortega (otakus donde los haya) y Lázaro Muñoz (crítico por excelencia). La exposición fue un repaso exhaustivo a la historia de los cómics en España; la sala de proyecciones por fin contó con un proyector en condiciones; la biblioteca de lectura disponía de un ordenador conectado a Internet para disfrutar de las posibilidades que la red de redes ofrece a los aficionados; el concurso de cómic; los premios 97 del respecto al mundo del manganime; los numerosos regalos...

En definitiva, que este año Albanime siguió sumando ofertas y propuestas (y un año más totalmente gratis) para que todos aquellos aficionados o profanos al tema que se quisieran acercar al Ateneo Albacetense pudiesen disfrutar con las mil y una posibilidades que ofrece su hobby.

Pero, además, una de las claves del éxito del evento fue no ya la organización (más que correctamente llevada por el ya experto en el tema Lázaro Muñoz) sino el espíritu de todos los allí presentes, que se desvivieron por participar, animar y transmitir una energía positiva que rápidamente se contagiaba a todos los visitantes.

Virtua Fighter: Guía de Episodios.

En la actualidad, Virtua Fighter es una de las series de animé que se editan con regularidad en el mercado de la venta directa, y que mantienen en alto el listón de las ventas de animes basados en videojuegos en nuestro país.

Para todos aquellos que no disponen de los volúmenes editados hasta la fecha, aquí os ofrecemos una completa guía de lo acontecido hasta el momento en las 4 primeros volúmenes.

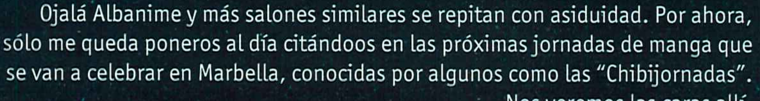
- Episodio 1- Akira Yuki es un luchador fuera de lo común. Su fuerza y agilidad sólo son superadas por su estómago. En un punto de su inacabable viaje alrededor del mundo entra a un restaurante donde conoce a Pai Chan quien es perseguida por algunos de los esbirros del grupo Koenkan. Akira salva a Pai y accede a protegerla.
- Episodio 2- Pai salva a un niño que está siendo atacado por una pandilla. Más tarde Koenkan utilizara este chico como cebo para atraer a Pai Chan.
- Episodio 3- Nuestro protagonista gana el concurso de " Filetes Sonrisa " donde conoce a Jacky y Sarah Bryan, representantes de una conocida marca de coches de Fórmula 1. Descubren que el esponsor de Jacky es en realidad un ayudante de Koenkan.



- Episodio 4- El restaurante de Manpuku es asaltado y los "protas" deciden ir al cuartel general de Koenkan para pedirles que paren de una vez por todas con sus fechorías. A partir de ese momento, Akira, Pai, Jacky y Sarah viajaran juntos.



- Episodio 5- El grupo se dirige a New Las Vegas. Durante el trayecto, Akira desvela el motivo por el cual viaja de un lado al otro: busca las 8 estrellas que iluminaran su camino.
- Episodio 6- Jacky participa en una carrera y sufre un accidente provocado únicamente para secuestrar a Sarah.
- Episodio 7- Akira se separa del grupo y es conducido por la mascota de Sarah al lugar donde está secuestrada. Kage, el secuestrador, entrega a Sarah a Koenkan. Akira intenta salvarla pero es derrotado por Kagemaru.
- Episodio 8- Jacky averigua que la organización Koenkan ha sido creada por Lau Chan, ¡El padre de Pai! Pai desvela el oscuro pasado de su padre. Mientras, Sarah pasa a formar parte de un experimento de Koenkan.
- Episodio 9- Akira, Pai y Jacky están en busca y captura. Otra de las tramas de Koenkan. El sheriff de un pequeño pueblo logra detenerles, pero averigua la verdad a tiempo.
- Episodio 10- Una nueva pista lleva a los tres a una trampa y son encerrados de nuevo en la cárcel.
- Episodio 11- El destino logra que un productor de cine se fije en Pai como actriz, pero los malos atacan y todo se va al traste. Lo único que consigue Pai es una promesa del productor de que se convertirá en estrella del celuloide.
- Episodio 12- Tras sacar a Jacky de la cárcel viajan a New York. Allí salvan a un niño que les dice donde pueden encontrar a Sarah, pero resulta ser una trampa, y el chico, el líder del grupo de Koenkan en la ciudad.

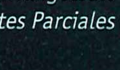


Ojalá Albanime y más salones similares se repitan con asiduidad. Por ahora, sólo me queda poneros al día citándoos en las próximas jornadas de manga que se van a celebrar en Marbella, conocidas por algunos como las "Chibijornadas".

Nos veremos las caras allí.

Matta Raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

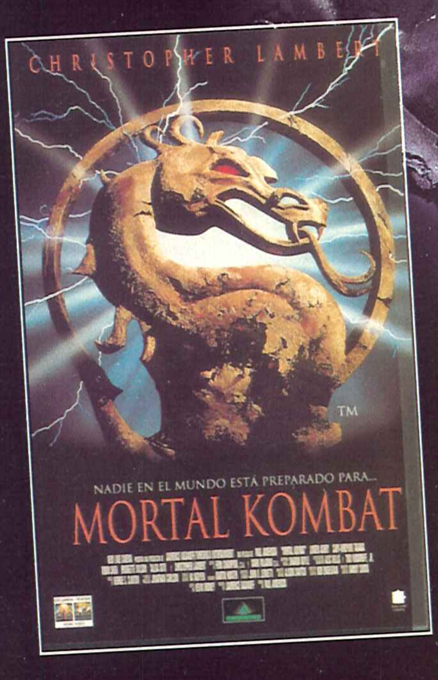




CONCURSO

MORTAL KOMBAT ANIQUILACIÓN

REGALAMOS 40 PELÍCULAS Y 60 CAMISETAS



La saga de Mortal Kombat continúa con el próximo estreno en cine de la película Mortal Kombat Aniquilación. Para celebrarlo sorteamos 40 películas de Mortal Kombat y 60 camisetas.

Para entrar en sorteo, averigua las respuestas correctas a las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo se llaman los dos luchadores cuyas indumentarias son idénticas, salvo que una es de color azul y la otra amarilla?
2. ¿Cuál es el nombre de uno de los personajes más carismáticos de la serie, dotado de seis brazos, más de dos metros de altura y una fuerza descomunal?
3. ¿Cuál es el nombre de la última entrega de la serie, que ha aparecido recientemente en los salones arcade?
4. Una de las entregas es conocida como UMK3. ¿A qué palabra inglesa se refiere la U?
5. ¿Con que nombre se conococe a los movimientos finales realizados por los luchadores cuando sus rivales están ya vencidos?
6. ¿Cuál es el nombre del luchador americano de la primera entrega de la serie, que también fue protagonista de la película «Mortal Kombat»?

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad .... Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: 1: .... 2: ....

.... 3: ....

.... 5: ....

4: ....

.... 6: ....

Envía este cupón, debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Mortal Kombat: Aniquilación».

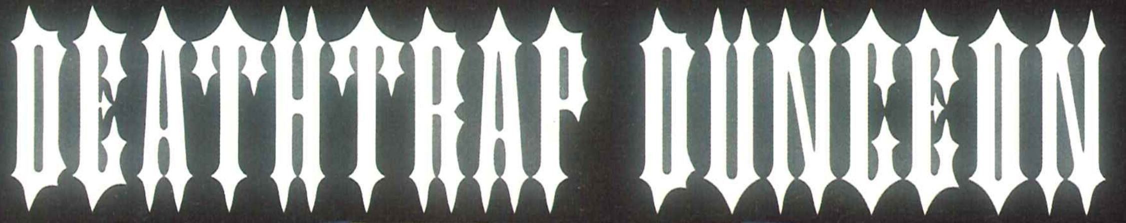
BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **cuarenta,** que serán premiadas con una película "Mortal Kombat" y una camiseta. A continuación se extraerán **veinte** cartas más, cuyos remitentes recibirán una camiseta de "Mortal Kombat". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el día **25 de marzo hasta el día 30 de abril de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **3 de mayo de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de junio de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: AURUM y Hobby Press.





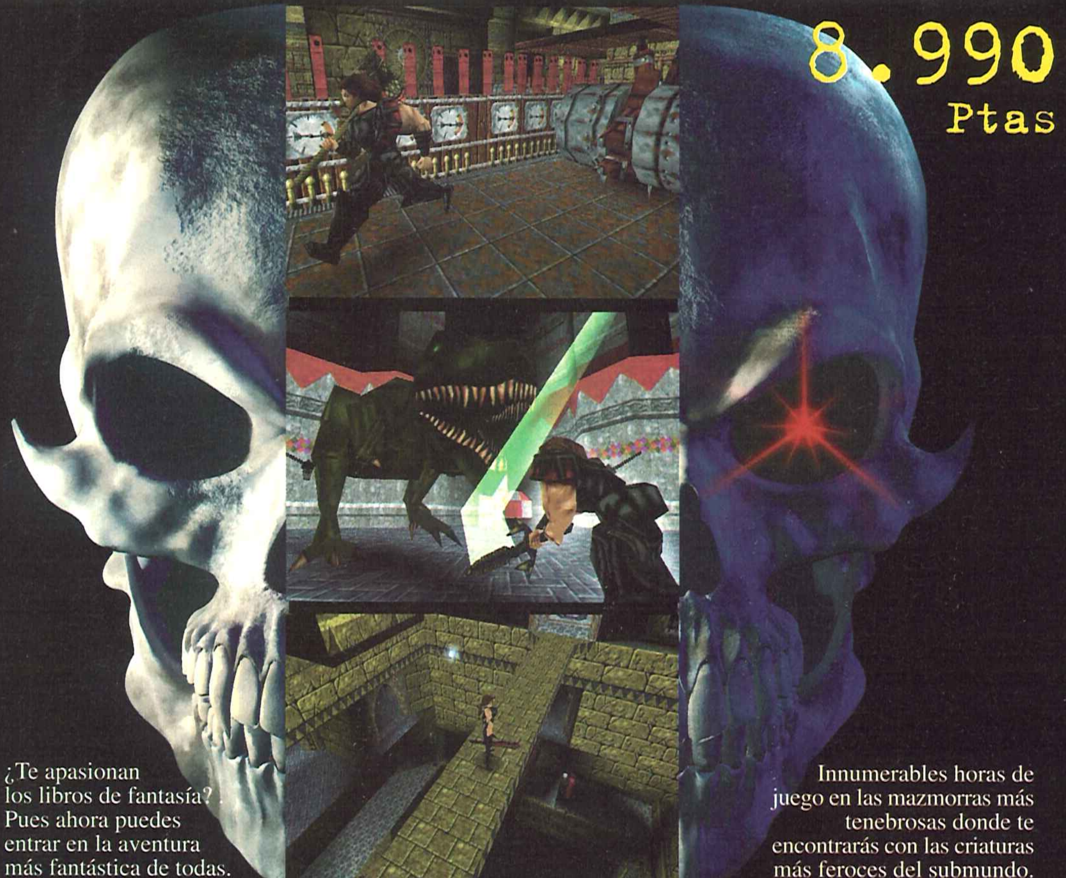
Centro Mail te presenta las mejores novedades de Proein





www.centromail.es





8.990 Ptas

¿Te apasionan los libros de fantasía? Pues ahora puedes entrar en la aventura más fantástica de todas.

Innumerables horas de juego en las mazmorras más tenebrosas donde te encontrarás con las criaturas más feroces del submundo.

GEX 3D.
El lagarto más valiente del mundo llega de nuevo a tu consola. En esta ocasión tiene que infiltrarse en los canales de una emisora de televisón para salvar al mundo. Salta, corre, súbete por las paredes y evita la innumerables trampas que encontrarás.

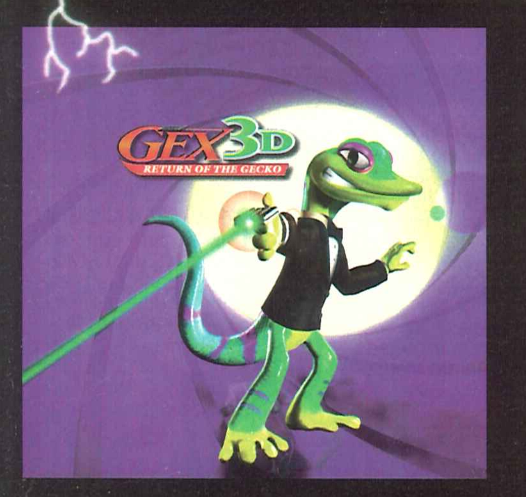
8.990 Ptas



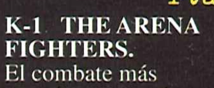


PAX CORPUS.
El secreto de la vida eterna está guardado por la corporación Alcyon en Pax Corpus. Tu misión será infiltrarte en la sede de la compañía y descubrir sus misterios. Un juego de combate 3D repleto de acción y ambiente.

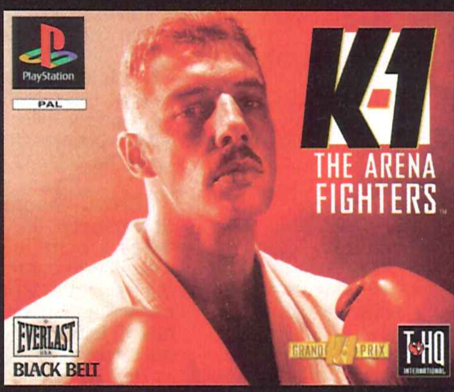
6.990 Ptas







K-1 THE ARENA FIGHTERS.
El combate más emocionante está a punto de comenzar. Los mejores luchadores de K-1 del mundo están en tus manos. Decenas de movimientos diferentes, distintos escenarios y diferentes modos de competición.



Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ALAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones, Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
- C/ Sants, 17 ✆296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
- C/ Soledat, 12 ✆464 46 97

Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CORDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GERONA
Gerona C/ Rutila, 147. Esq. Regla, 6 ✆22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆60 16 65

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ✆44 56 60

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆20 78 33

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
- C.C La Vaguada. Local T-038. ✆378 22 22
- C.C Las Rosas. PRÓXIMA APERTURA

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentroll. ✆637 47 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆656 24 11

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆29 47 04

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2º Local 4 - C/ Real ✆46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO Sega Saturn con cable de antena, con dos mandos y Virtual Stick y los juegos: Jungla de Cristal, W.W.S.'98, Sega Ages y Tomb Raider por PlayStation con dos mandos, joystick, Tomb Raider 2, Final Fantasy VII y el cable de antena. Preguntar por Blas. Tel. 93/ 872 33 04. Llamar en horas de comidas.

CAMBIO consola Super Nintendo con diecisiete juegos y tres mandos por PlayStation con un mando y tres juegos como mínimo. Interesados llamar al Tel. 959/ 28 29 99. De lunes a viernes de 17'30 a 19'30 horas. Preguntar por Manuel (hijo).

CAMBIO Mega Drive con los juegos: Sonic, Batman, FIFA'97, Chuck Rock 2 y FIFA'96 por PlayStation con un mando. Preguntar por Pelayo. Tel. 985/ 29 32 34.

CAMBIO N.E.S. con los siguientes juegos: Mario Bros 1 y 3, Battletoads y Robocop 2 y dos mandos por Game Gear con adaptador de T.V. y dos juegos. Llamad a partir de las 21'00 horas. Preguntar por Roberto. Tel. 985/ 62 85 97.

CAMBIO Mario 64 con guía de todas las estrellas por Turok o Goldeneye. También cambio por: Dragon Ball Hyper Dimension, Secret of Evermore o Yoshi's Island. Llamar a partir de las 20'30 horas. Preguntar por Manolo. Tel. 93/ 636 30 13.

CAMBIO MRC de Nintendo 64 americano por otro juego de coches, motos u otro que no tenga. Preguntar por Manuel. Tel. 929/ 90 80 35.

CAMBIO Daytona USA Championship por Manx TT, Blam, Machinehead o Wipeout. Preguntar por Pablo. Tel. 95/ 414 17 68. También cambio Demo 1 por Demo 2 o Demo 3 de la consola Saturn.

CAMBIO juego de PlayStation Alien Trilogy por alguno de la misma consola. Sólo Zaragoza. Llamar de lunes a jueves de 18'00 a 21'00 horas (excepto miércoles). Buen estado. Preguntar por Sergio. Tel. 976/ 23 91 30.

CAMBIO Mario Kart 64 por Lylat Wars o Didy Kong Racing de la misma consola. Sólo provincia de Tarragona. Preguntar por Luis de 13'00 a 15'00 horas. Tel. 977/ 38 81 88.

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre..

Apellidos..

Dirección..

....

Localidad..

Provincia..

C.P. .... Tel..........................

....

....

....

....

....

....

....

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre "La Gran Ocasión". Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

VENDO Mega Drive con dos mandos y los juegos: Sonic 1 y 2, Sonic 3D y Comix Zone. Vendo todo por 15.000 pts. Llamar por la mañana y noches a partir de las 21'00 horas. Preguntar por Pedro.Tel. 968/ 53 58 48.

VENDO Sega Saturn con dos mandos, una Card Memory Plus y dos juegos: World Wide Soccer'97 y Virtual Fighter Kids. Todo por 25.000 pts. Negociables. Preguntar por Juanjo. Tel. 942/ 34 53 22.

VENDO Mega Drive 2 con siete juegos: Street of Rage, Mónaco GP, Power Rangers, Shinobi etc... con un mando todo por 15.000 pts negociables. Llamar por las tardes.Preguntar por Eduki. Tel. 948/ 12 70 92.

VENDO Mega Drive con dos mandos, un mando especial, un cartucho de seis juegos: Sonic 3D, Jurassic Park Rampage Edition y un cartucho de dos juegos "Disney".
Precio a negociar. Preguntar por Oscar. Sólo Getafe. Tel. 91/ 681 74 43.

VENDO Game Boy Pocket por 5.490 pesetas o 3.000 pesetas y un juego bueno de Mega Drive. Llamar al Tel. 968/ 21 73 28. Preguntar por Luis. TODA ESPAÑA.

VENDO consola Super Nintendo con dos mandos y FIFA'96, Secret of Evermore, FIFA International, Super Soccer, Basketball, Super Mario World y Killer Instinct por 12.500 pesetas. Preguntar por Jose. Tel. 921/ 42 68 67.

VENDO Mega Drive con dos mandos, uno de seis botones y ocho juegos. También vendo cuatro juegos de Game Boy. (Mega Drive + cable de adaptador CD + unidad rf) todo por 17.000 pesetas negociables. Sólo tardes. Preguntar por David. Tel. 91/ 553 72 88.

VENDO Super Nintendo con cuatro juegos, entre ellos: el del bazoca, FIFA'97, el adapatador de Game Boy con 6 juegos y de regalo Game Boy. Todo por 30.000 pesetas. Preguntar por Álvaro. Tel. 91/ 501 14 39.

VARIOS

CAMBIO Dragon Ball Z Hyper Dimension de Super Nintendo por Doom o Prince of Persia 2. O vendo por 5.000 pesetas. Preguntar por Jose. Tel. 93/ 652 22 99.

VENDO Tekken 2, Crash Bandicoot, Jungla de Cristal, Alien Trilogy... o cambio por time Commando o Resident Evil. Preguntar por Joaquín. Tel. 985/ 33 79 25.

VENDO O CAMBIO Mega Drive con 6 juegos: Mega Games, Virtua Fighter 2, Sonic y Sonic Pinball o cambio por Super Nintendo 5 en 1.
Preguntar por David. Tel. 91/865 12 40.

CAMBIO O VENDO FIFA'97 de PlayStation y Daytona USA CE. El precio de cada uno es de 3.000 pesetas. Preguntar por Lubos. Tel. 964/ 22 44 27.

VENDO O CAMBIO Mega Drive con tres mandos, uno de ellos de 6 botones. Tiene seis juegos, entre ellos: FIFA Int., Soccer, Sonic, Mortal Kombat... Además dos juegos de Master System. Precio 12.000 pesetas. O cambio por PlayStation. Preguntar por Bruno. Llamar de lunes a viernes por las tardes. Tel. 94/ 449 79 00.

VENDO O CAMBIO Game Boy con dos juegos: Alien y Roger Rabbit por 6.000 pesetas o cambio por uno o dos juegos de Game Gear o de Super Nintendo. Preguntar por Javi. Tel. 93/ 775 48 98. GRAN OPORTUNIDAD.

COMPRAS

QUISIERA COMPRAR consolas Super Nintendo o Mega Drive por 3.000 pesetas. Los interesados podéis llamar al Tel. 973/ 23 91 81. Preguntar por David.

COMPRO FIFA'97 por 4.000 pesetas o Fifa'96 por 3.000 pesetas para Mega Drive. Ambas que estén en buen estado con caja y manual de instrucciones. Preguntar por Fran. Interesados llamar al Tel. 95/ 577 18 84.

COMPRO juegos para Game Gear a precio razonable. Que estén en buen estado. Llamar al Tel. 91/ 437 16 92. Preguntar por Alicia.

COMPRO LandStalker de Megadrive. Interesados llamar al Tel. 952/ 31 86 22. Preguntar por Adrián o Alejandro. Sólo Málaga.

COMPRO Secret of Evermore, Secret of Mana, Breath of Fire 2, Street Fighter Alpha 2 por 10.000 pesetas o cambio por otros 6 clásicos. Sólo Madrid. Llamar a partir de las 13'00 horas. Preguntar por Jesús. Tel. 91/ 617 51 72.

COMPRO revista Hobby Consolas del nº 62 o fotocopias. Preguntar por Martín. Tel. 972/ 64 29 04.

COMPRO Game Gear con fuente de alimentación, adaptador de TV y 5 juegos. Todo en buen estado. Compro por 12.000 pesetas. Interesados llamar al Tel. 96/ 585 10 28. Preguntar por Alex.

CLUBS

SI TIENES una PlayStation o un PC y te consideras muy buen examinador de juegos, escribe a: Antonio Jesús Ferrón García, c/Blas Infante, 75-2º C. 04006 (Almería).

VIDEOCONSOLEROS estoy formando un club increíble. Recibirás un carnet, podrás usar nombres claves y cambiar trucos. Apúntate si tienes una Super Nintendo o N64. Escribe a: Alfonso de los Santos Aguilar, c/Cardenal Lluch, 52. 41005 (Sevilla). Pon tus datos, tu teléfono y el que será tu nombre clave.

SI TE GUSTAN las consolas y ordenadores, este es tu club. Hablaremos de todo lo que tenga que ver con los dos términos anteriores. Escribe a: Pedro Castellanos, c/Aduana, 10-1º A y B. 13500 -Puertollano- (Ciudad Real). Dinos tus datos y aficiones. Respondemos.

CLUB DRAGON BALL Z Y MEGAMAN quisiera conocer chicos/as que les guste Dragon Ball Z y Megaman, para intercambiar dibujos, cómics realizados por ellos, etc... Preguntar por Romina. Tel. 956/ 83 47 09.

Ven a conocer los Centros Mail

periféricos PS
















Periférico	Precio
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
CONTROL PAD COLOUR PLUS JOYTECH (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE, GRIS, NEGRO)	3.490
CONTROL PAD NEGCON	6.490
CONTROLLER	2.750
CONTROLLER ANALOG	4.500
CONTROLLER + MEMORY + MALETIN	5.500
EXTENSION CABLE	1.500
JOYSTICK ANALOG	10.990
JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE	6.990
LINK CABLE	3.500
MAD CATZ STEERING WHEEL	13.990
MEMORY CARD	2.750
MEMORY CARD 480 SLOT XTREME	8.490
MEMORY CARD 720 SLOT DATEL	9.990
MEMORY CARD PLUS JOYTECH (ROJO, TRANSPARENTE, GRIS)	5.990
MEMORY CARD SONY COLOR (ROJO, VERDE, TRANSPARENTE)	2.750
MOUSE (RATON)	4.200
MULTI TAP	5.500
PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS	9.990
PISTOLA HYPER BLASTER	5.900
PISTOLA MAD CATZ FAZOR	5.490
PISTOLA PREDATOR	7.990
RFU ADAPTOR	3.500
VOLANTE RACE LEADER 32	12.990



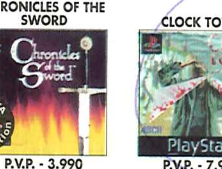
CONSOLA + 2 MANDOS + MEMORY CARD

SUPERPRECIO 25.900 PTAS IVA INCLUIDO

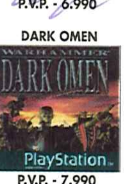
juegos PS























Juego	P.V.P.
ABE'S ODDYSEE	7.990
ACE COMBAT 2	7.490
ACTUA SOCCER (PLATINUM)	3.490
ACTUA SOCCER 2	7.990
ADIDAS POWER SOCCER (PLATINUM)	3.490
ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL'97	6.490
AGENT ARMSTRONG	7.290
AIR COMBAT (PLATINUM)	3.490
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	3.990
ALUNDRA	CONS
ARK OF TIME	8.990
AUTO DESTRUCT	7.990
BLAM! MACHINEHEAD	4.990
BLOODY ROAR	7.490
BROKEN HELIX	8.990
BROKEN SWORD II	7.990
BUGRIDERS	6.990
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	3.990
BUST-A-MOVE 3 DX	5.990
CAESAR'S PALACE	7.990
CASTLEVANIA	8.990
CHRONICLES OF THE SWORD	3.990
CLOCK TOWER	7.990
COLONY WARS	6.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	7.990
CONTRA	8.990
COOL BOARDERS 2	7.990
COURIER CRISIS	8.990
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	3.490
CRITICAL DEPTH	6.990
CROC	7.490
CRUSADER - NO REMORSE	3.990
CYBERIA	3.990
DARK OMEN	7.990
DARKLIGHT CONFLICT	3.990
DESTRUCTION DERBY (PLATINUM)	3.490
DESTRUCTION DERBY 2 (PLATINUM)	3.490
DIABLO	7.990
DISCWORLD II	6.990
DUKE NUKEM	8.990
DYNASTY WARRIORS	7.990
EL MUNDO PERDIDO	7.490
FADE TO BLACK (PLATINUM)	3.990
FELONY 11-79	7.990
FIGHTING FORCE	8.490
FORMULA I (PLATINUM)	3.490
FORMULA I'97	7.990
FORMULA KARTS SPECIAL EDITION	7.990
FROGGER	8.490
G-POLICE	6.990
GEX	4.990
GRAND THEFT AUTO	9.490
GRID RUN	2.990
HERCULES	7.490
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	8.990
IRON & BLOOD	3.990
IZNOGOUD	6.990
JERSEY DEVIL	7.990
JET RIDER 2	CONS
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA (PLATINUM)	3.990
K-1 THE ARENA FIGHTERS	7.990
KURUSHI	6.490
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	3.990
LAST REPORT	7.990
LETHAL ENFORCERS	7.990
LOADED (PLATINUM)	3.490
MADDEN NFL '98	7.990
MARVEL SUPER HEROES	7.990
MDK	7.990
MICRO MACHINES V3 (PLATINUM)	4.490



nintendo 64

CONSOLA + MEMORY 28.900 PTAS IVA INCLUIDO

Oferta Exclusiva CENTRO MAIL

CONSOLA 27.900

Ven a conocer los Centros Mail

NINTENDO 64 — CENTRO MAIL

www.centromail.es

periféricos N 64






Periférico	Colores	Precio
CABLE EXTENSION 2M NU-GEN		1.750
MEMORY CARD COLORES	NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL, TRANSP.	2.990
MEMORY CARD PLUS COLORES	NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, GRIS, TRANSP.	4.990
MANDO DE CONTROL COLORES	NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL	5.990
JOLT PACK	GRIS, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL	2.990
CONTROLLER		4.990
CABLE RF		2.990
MEMORY PAK		2.990
PER4MER RACING WHEEL + PEDALES		9.990
CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64		4.990
CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64		3.990
SHOCKWAVE DATEL		6.990
RUMBLE PAK		3.490
VOLANTE RACE LEADER 64		13.990

juegos N 64



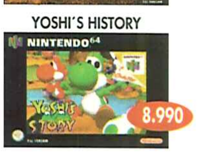


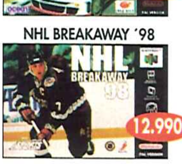











Juego	Precio
AEROFIGHTERS ASSAULT	CONS
BLAST CORPS	9.490
BOMBERMAN 64	8.490
CHAMELEON TWIST	10.490
CLAYFIGHTER 63 1/3	13.990
CRUIS'N USA	6.990
DARK RIFT	13.490
DIDDY KONG RACING	8.490
DOOM 64	10.490
DUKE NUKEM 64	12.990
EXTREME G	10.490
F1 POLE POSITION 64	11.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98	12.990
FIGHTERS DESTINY	11.990
GOEMON	CONS
GOLDEN EYE 007	8.490
HEXEN 64	12.990
INT'L SUPERSTAR SOCCER 64	13.490
KILLER INSTINCT GOLD	9.490
LAMBORGHINI	12.990
LYLAT WARS (+RUMBLE PAK)	9.990
MACE	13.490
MADDEN NFL '98	12.990
MARIO KART 64	9.490
MISCHIEF MAKERS	8.490
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	12.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	13.990
MULTI RACING CHAMP.	13.490
NAGANO WINTER OLYMPICS '98	13.490
NBA HANGTIME	13.990
NBA PRO '98	8.990
NFL QUARTERBACK CLUB '98	13.490
NHL BREAKAWAY '98	12.990
PILOTWINGS 64	7.490
SAN FRANCISCO RUSH	13.490
SNOWBOARD KIDS	8.990
STAR WARS: SHADOW OF EMP.	9.990
SUPER MARIO 64	9.490
TETRISPHERE	8.990
TOP GEAR RALLY	13.990
TUROK	9.990
WAR GODS	12.490
WAVE RACE 64	9.490
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	13.990
YOSHI'S HISTORY	8.990

Todos nuestros precios tinen i.v.a. incluido

super nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER MARIO PACK — OFERTA 16.990



periféricos

MANDO DE CONTROL 2.990



juegos Super Nes







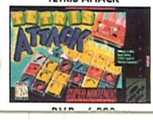




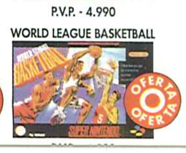











Juego	P.V.P.
ALADDIN	6.990
DONKEY KONG COUNTRY	5.990
DONKEY KONG COUNTRY 3	9.990
EL LIBRO DE LA SELVA	6.990
EL REY LEON	6.990
F-ZERO	4.990
G.FOREMAN BOXING KO	3.990
ILLUSION OF TIME	5.990
INT. SUPERS. SOCCER DELUXE	6.990
KIRBY'S GHOST TRAP	4.990
LOS PITUFOS 2	9.990
LUCKY LUKE	10.990
PINOCCHIO	9.990
POWER RANGERS ZEO	8.990
SECRET OF EVERMORE	5.990
SPACE ACE	4.990
STREET RACER	4.990
SUPER SOCCER	4.990
SUPER STAR WARS	6.990
SUPER ST. FIGHTER II	5.990
SUPER TENNIS	4.990
SYVALION	
T2 JUDGMENT DAY	
T2 THE ARCADE GAME	
TETRIS & DR. MARIO	
TETRIS ATTACK	
TIMON Y PUMBA	
WARPSPEED	
WING COMMANDER SEC MIS	
WORLD LEAGUE BASKETBALL	



nueva tienda
este mes nueva tienda en Madrid
próxima apertura
CENTRO
C.C. LAS ROSAS
Local 13. Planta Alta.
Avda. Guadalajara s/n
somos ya + de 50 en España
MADRID
ÁLAVA Vitoria
ALICANTE
ALICANTE Benidorm
ALICANTE Elche
ALMERIA
ASTURIAS Gijón
BALEARES Palma
BALEARES Palma
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA Badalona
BARCELONA Badalona
BARCELONA Manresa
BARCELONA Mataró
BARCELONA Sabadell
BUENOS AIRES
BURGOS
CÓRDOBA
GERONA
GERONA Palamós
GRANADA
GUIPUZCOA S. Sebastián
HUESCA
JAÉN
LA CORUÑA
LA CORUÑA Stgo. de C.
LA RIOJA Logroño
LAS PALMAS
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
MADRID
MADRID Alcalá de H.
MADRID Alcobendas
MADRID Alcorcón
MADRID Las Rozas
MADRID Móstoles
MADRID Torrejón
MÁLAGA
MÁLAGA Fuengirola
MURCIA
NAVARRA Pamplona
PONTEVEDRA Vigo
SALAMANCA
STA. CRUZ DE TENERIFE
SEGOVIA
SEVILLA
VALENCIA
VALENCIA
VALLADOLID
VIZCAYA Bilbao
VIZCAYA Las Arenas
ZARAGOZA
ZARAGOZA
gameboy
Y si no tienes uno cerca haz tu pedido por teléfono
902·17·18·19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h
ALADDIN P.V.P. – 4.490
ALLEYWAY P.V.P. – 3.990
BUST-A-MOVE 2 P.V.P. – 4.990
DONKEY KONG LAND P.V.P. – 3.990
DONKEY KONG LAND III P.V.P. – 5.990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. – 4.490
EL REY LEON P.V.P. – 4.490
F1 RACE P.V.P. – 2.990
GOEMON P.V.P. – CONS
HERCULES P.V.P. – 5.990
JUNGLE STRIKE P.V.P. – 4.990
KILLER INSTINCT P.V.P. – 3.990
LOS PITUFOS 3 P.V.P. – 5.990
LUCKY LUKE P.V.P. – 5.990
MICRO MACHINES P.V.P. – 4.690
MORTAL KOMBAT 3 (USA) P.V.P. – 4.990
PINOCCHIO P.V.P. – 5.990
POCAHONTAS (USA) P.V.P. – 4.990
POCKET BOMBERMAN P.V.P. – 5.990
ROAD RASH P.V.P. – 4.690
STAR WARS P.V.P. – 3.990
STREET FIGHTER II P.V.P. – 4.990
SUPERMAN P.V.P. – 5.990
SUPER MARIOLAND P.V.P. – 3.990
SUPER MARIOLAND 2 P.V.P. – 3.990
SUPER MARIOLAND 3 P.V.P. – 3.990
THE LEGEND OF ZELDA P.V.P. – 3.990
TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL P.V.P. – 5.490
TUROK P.V.P. – 5.990
WORMS P.V.P. – 4.690
OFERTA
CASTLEVANIA LEGENDS 5.890
WARIOLAND 2 5.990
GAMEBOY
CONSOLA
6.990 PTAS IVA INCLUIDO
alucina en colores con la GAME BOY pocket DE COLORES
ROJA, AZUL, VERDE, AMARILLA, NEGRA Y TRANSPARENTE.
GAME BOY POCKET
8.990 PTAS IVA INCLUIDO
Y ahora la nueva...
GAME BOY pocket ROSA
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
SEUR
POR SOLO 750 PTAS.*
ENVIO POR CORREO 400 PTAS.
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* PRECIO PARA PENINSULA
* BALEARES, 1.000 PTAS.
* RESTO DE ESPAÑA, SOLO POR CORREO.
video
DB Z16- EL ATAQUE DEL DRAGON 1.995
DB Z17- EL REGRESO DE BROLY 1.995
DBZ-18 - EL COMBATE DEFINITIVO 1.995
ARMITAGE III VOL.1 1.995
ARMITAGE III VOL.2 1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON 1.495
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO 1.495
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.495
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.495
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.495
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.495
DBZ7 EL SUPER GUERRERO SONGOKU 1.495
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.495
DBZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA 1.495
DBZ10 LOS 3 GRANDES SAYANOS 1.495
DBZ11 ESTALLA EL DUELO 1.495
DBZ12 GUERREROS DE PLATA 1.495
DBZ13 EL ULTIMO COMBATE 1.995
DBZ14 UN FUTURO DIFERENTE 1.995
DBZ15 FUSION 1.995
EL-HAZARD 1.995
EVANGELION 3 1.995
EVANGELION 4 1.995
EVANGELION 5 1.995
PACK NEW ANGEL 2.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 3 1.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 4 1.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 5 1.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 6 1,995
VIRTUA FIGHTER 2 1.995
VIRTUA FIGHTER 3 1.995
PACK DRAGON BALL PVP - 2.995
CABALLEROS ZODIACO BATALLA DIOSES PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z PVP - 2.995
CABALLEROS ZODIACO LEYENDA MANZANA PVP - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2 PVP - 2.995
EVANGELION 6 PVP - 1.995
varios
Tamagotchi TU MASCOTA VIRTUAL 2.990
Virtual Pet 2.495
Virtual Pet - CHICKEN
Virtual Pet - DINKIE PENGUIN
Virtual Pet - SMARTY TIME
Virtual Pet - TEKOTCHE DINOSAUR
LLAVERO Tetris Jr. 1.495
HB
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A:
"CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID
PEDIDOS POR INTERNET A: pedidos@centromail.es
APELLIDOS
NOMBRE
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
CODIGO POSTAL
PROVINCIA
TELEFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL
Precios válidos salvo error tipográfico hasta 30/4/98 o fin de existencias
LOS DATOS PERSONALES OBTENIDOS CON ESTE CUPÓN SERÁN INTRODUCIDOS EN UN FICHERO REGISTRADO EN LA AGENCIA DE PROTECCIÓN DE DATOS. PARA LA RECTIFICACIÓN O ANULACIÓN DE ALGÚN DATO, DEBERÁS PONERTE EN CONTACTO CON NUESTRO SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE LLAMANDO AL TELÉFONO: 902 17 18 19 Ó ESCRIBIENDO UNA CARTA CERTIFICADA A: CENTRO MAIL. CAMINO DE HORMIGUERAS,124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID.





DREAM GAMES
PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID
Telf: 91) 5232087 - 929 11 81 51

Telf. Pedidos Madrid y fuera Madrid
91-523 20 87 - 929 11 81 51
Horario: 10,30 a 20,30 De Lunes a Sábados

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
JAPÓN USA EUROPA
PSX - NINTENDO 64 - SATURN - NEO GEO CD - NEO GEO CARTUCHO - PC ENGINE / DOOR.
Distribuímos a tiendas. Compra Venta.
Cambio de juegos de 2ª mano. 32 y 64 bits

NUEVA TIENDA: Ponzano, 72. Madrid. Telf: 554 25 78. Zona Nuevos Ministerios
NUEVA TIENDA: Sierra Toledana nº 23. Madrid. Telf: 437 49 79. Zona Vallecas-Moratalaz

OFERTA "METAL GEAR SOLID"

"OFERTA TEKKEN 3" JUEGO TEKKEN 3 + LIBRO DE GOLPES

PLAYSTATION	NINTENDO 64	SATURN	NEO GEO
Enigma	Zelda64	Vampire Savior	Last Blade
Darius- G	F- Zero X	Dragon Force 2	Blazing Star
Pocket Fighters	Bomberman Heroes	House of the Dead	Real Bout 2
Ehrgiz	GASP!	King of Fighters 97	Metal Slug 2

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

Si quieres ser socio y recibir el catálogo. Tienes dos opciones:

Club MICRO GAMES en Córdoba
ENVÍOS A TODA ESPAÑA
957- 401 003
C/Don Lope de los Ríos, 28. (Valdeolleros/Sta.Rosa)
Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín)

*NOVEDADES con descuentos de hasta de 1.000 pts. y sobre todo GAME BOY 10% de dto. PC- CDROM 15%.
*CAMBIO (2ª mano x 2ª mano) y (2ª mano x Novedad).
*VENTA 2ª MANO. Los últimos títulos ya los tenemos.
Para todas las consolas y PC CD-ROM

1- ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a:
MICRO GAMES
C/ Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba
y recibirás este estupendo CATÁLOGO Nº 6 de 20 pág. con NOVEDADES, CAMBIO, Y 2ª MANO.

2- ¡¡Llámanos!!
y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete! RECIBIRÁS GRATIS EL CATÁLOGO

GAME OVER
Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas .
- Nintendo 64.
- Dragon Ball Hyper Dimension (SNES versión pal).
- Juegos de Rol

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona
Tf. y Fax: 93 4185960

























COMPRA Y VENTA DE JUEGOS Y CONSOLAS
Avd. Castilla- La Mancha, 27. Cuenca
Telf. pedidos: 969 21 40 64, 909 518710

GAMES UNIVERSAL

Distribución para tiendas y particulares
ENTREGA EN 24 HORAS
¡¡LLÁMANOS!!
Repetirás por nuestros precios
Horario: 12:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:30 h.

Grupo M.G.K. International

Plaza Miguel Hernandez 2 • 03180 Torrevieja • Alicante

Internet: www.mgk.es

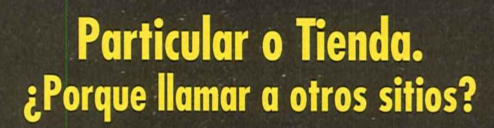
Teléfono: (96) 571 80 79

Fax: (96) 570 38 35

• • Entrega por SEUR 24 Horas • •

Aquí Solamente una Regla

"Mejor Precio / Mejor Producto / Mejor Servicio"



Particular o Tienda.

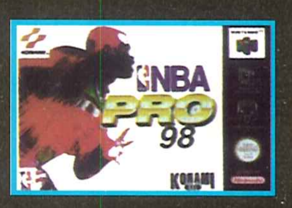
¿Porque llamar a otros sitios?

Aquí encontrarás una gran variedad de Juegos, consolas, accesorios (Sony Playstation / Nintendo 64 / Sega Saturn / Game Boy / Ordenadores...)



PROFESIONAL/PROYECTO DE APERTURA

Rápido únete a nuestra red y aprovéchate de muchas ventajas. Para saber todos los servicios que te proponemos, llámanos.







Resident Evil 2 — EN MAYO

















TIENDAS DISTRIBUIDORES M.G.K.

BARCELONA
C/Nicaragua 57 - 59 • Tel: 410 55 95
C/Begur No 38 • Tel: 431 62 34
C/Major de Sarria No 123 • Tel: 205 16 78
Gran Via No 1087 • Tel: 278 23 87
Bernard Metge No 6 - 8 • Tel: 278 07 69
SENTMENAT: C/Joanot Martorell No 14
Tel: 715 05 68

BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
C/Particular de Allende No 10
Tel: 473 31 41
CASCO VIEJO: C/Belostikalle No 18
Tel: 415 56 42

BLANES
C/Horta D'en Creus No 40 Tel: 35 24 84

LLEIDA
Corregidor Escofet No 16 Tel: 22 10 64

MADRID
Donoso Cortes No 41 Tel: 543 47 04

SEVILLA
C/Salineros S/N Tel: 495 00 33

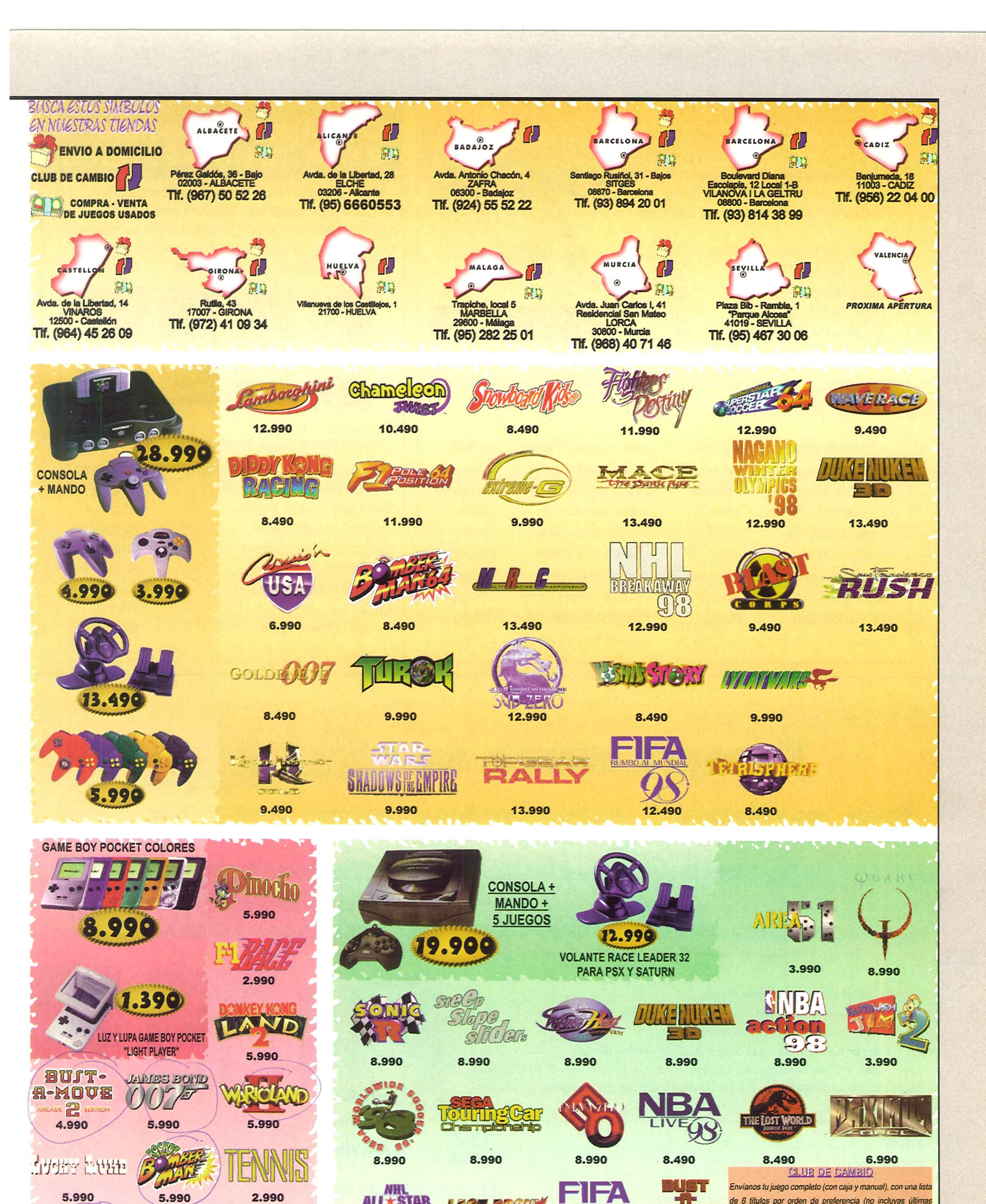
VALENCIA
C/Jose Benlliure No 100 Tel: 374 37 92

VIZCAYA
SANTURCE: C/de la Portalada No 2
Tel: 483 27 16

ZARAGOZA
C/Fueros de Aragon No 3 - 5 Tel: 56 02 34

BALEARES
MAHON MENORCA:
C/Obispo Severo No 15 Tel: 36 63 72

GRAN CANARIA
ARGUINEGUIN: C/ Angel Guimeral No 3
Tel: 15 14 35



BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
ENVIO A DOMICILIO
CLUB DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - ALBACETE
Tlf. (967) 50 52 26
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf. (95) 6660553
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf. (924) 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf. (93) 894 20 01
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 Local 1-B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tlf. (93) 814 38 99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - CADIZ
Tlf. (956) 22 04 00
CASTELLON
Avda. de la Libertad, 14
VINAROS
12500 - Castellón
Tlf. (964) 45 26 09
GIRONA
Rutila, 43
17007 - GIRONA
Tlf. (972) 41 09 34
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - HUELVA
MALAGA
Trapiche, local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf. (95) 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30800 - Murcia
Tlf. (968) 40 71 46
SEVILLA
Plaza Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - SEVILLA
Tlf. (95) 467 30 06
VALENCIA
PROXIMA APERTURA
28.990
CONSOLA + MANDO
Lamborghini 12.990
Chameleon Twist 10.490
Snowboard Kids 8.490
Fighters Destiny 11.990
International Superstar Soccer 64 12.990
Wave Race 64 9.490
Diddy Kong Racing 8.490
F1 Pole Position 64 11.990
Extreme-G 9.990
Mace The Dark Age 13.490
Nagano Winter Olympics '98 12.990
Duke Nukem 3D 13.490
4.990
3.990
Cruis'n USA 6.990
Bomberman 64 8.490
MRC Multi Racing Championship 13.490
NHL Breakaway 98 12.990
Blast Corps 9.490
San Francisco Rush 13.490
13.490
GoldenEye 007 8.490
Turok 9.990
Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero 12.990
Yoshi's Story 8.490
Lylat Wars 9.990
5.990
9.490
Star Wars Shadows of the Empire 9.990
Top Gear Rally 13.990
FIFA Rumbo al Mundial 98 12.490
Tetrisphere 8.490
GAME BOY POCKET COLORES
8.990
Pinocho 5.990
F1 Race 2.990
1.390
LUZ Y LUPA GAME BOY POCKET "LIGHT PLAYER"
Donkey Kong Land 2 5.990
Bust-A-Move 2 Arcade Edition 4.990
James Bond 007 5.990
Warioland II 5.990
Lucky Luke 5.990
Pocket Bomberman 5.990
Tennis 2.990
Castlevania Legends 5.790
Donkey Kong Land 3.990
CONSOLA + MANDO + 5 JUEGOS
19.900
12.990
VOLANTE RACE LEADER 32 PARA PSX Y SATURN
Area 51 3.990
Quake 8.990
Sonic R 8.990
Steep Slope Sliders 8.990
Winter Heat 8.990
Duke Nukem 3D 8.990
NBA Action 98 8.990
Earthworm Jim 2 3.990
Sega Worldwide Soccer 98 8.990
Sega Touring Car Championship 8.990
Enemy Zero 8.990
NBA Live 98 8.490
The Lost World Jurassic Park 8.490
Maximum Force 6.990
NHL All Star Hockey 98 8.990
Last Bronx 8.990
FIFA Rumbo al Mundial 98 8.490
Bust-A-Move 3 6.990
CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contrareembolso.
No envíes dinero con tu paquete.

GANADORES CONCURSO COOL BOARDERS 2

Premiados con una consola Sony PlayStation y un juego "Cool Boarders ":



Carlos Gimenez German	Zaragoza
Jesús Borjas Paco	Sevilla
Jorge Marco Badía	Zaragoza
Jorge Pérez García	Sevilla
Jonathan Pérez Sar.	Vizcaya

Ganadores de un lote de snowboard compuesto por un polo, gorro y llavero cada uno:

Alvaro Palao Bernal	Alicante	Jorge García Franco	La Rioja
Antonio Valencia B.	Valladolid	José Garrido Gutierrez	Cádiz
David González Díaz	Asturias	Josep Mas Agell	Barcelona
Eduardo Ballesta G.	Alicante	Josep Mas Elvira	Lleida
Fernando Garrido G.	Valencia	Juan Vilches Castillo	Jaén
Francisco Aceituno	Jaen	Luis Carrillo Xanxo	Barcelona
Gonzalo Cuadrado	Valladolid	Miguel Gracia Aina	Zaragoza
Héctor Muro Lanuz	Huesca	Pablo Pizarro Muñoz	Málaga
Ibor Franco Martín	Alava	Rafael Oria Camacho	Huelva
Iván Loredo Fernandez	La Coruña	Román Salas Fdez.	Cantabria

GANADORES concurso SEGA TOURING CAR C.

Primer premio: Viaje a Inglaterra para dos personas a Inglaterra, para presenciar el campeonato de Sport Turismos que se celebrará en el circuíto de Silverstone y una cazadora:

Iñigo Ortiz de Ibarrondo — Madrid








Segundos premios:
Una cazadora Sega Touring Car:

Joaquin Manrique Sanagustin	Zaragoza
Angel Fernandez Cañada	Madrid
Domingo Garcia Flores	Almería
Jorge Donaire Diaz	Barcelona
Sergio Martin Martinez	Granada
Ismael Molina Jimenez	Granada
Ruben Hidalgo Serrano	Cáceres
Jordi	Girona
Daniel Luque Aleña	Málaga

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte a Hobby Consolas

Competition PRO





¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de las ofertas de suscripción con descuento
(Mira las dos Ofertas Descuento abajo)

Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.





- NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos y para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.
- Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.

Aprovéchate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

OFERTA MANDOS
12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.400 Pts.

OFERTAS DESCUENTO
- 20 % descuento (5.400 Pts.- 1.080Pts. = 4.320 Pts.)
- Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas

Diviértete con las novedades de Konami

Disfruta del mejor juego de rol con Goemon para tu consola Nintendo.

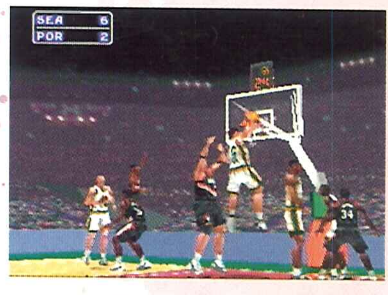








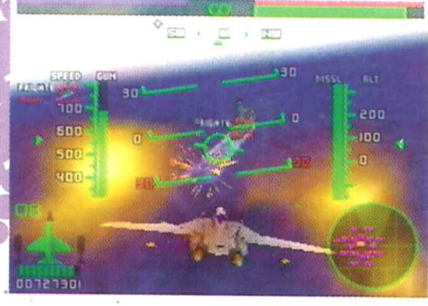
Márcate un triple con NBA PRO´98.





El primer simulador de combate aéreo para tu Nintendo 64











Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02

